

Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje



APLICACIÓN DEL SOFTWARE WINDOWS LIVE MOVIE MAKER Y EL TRABAJO COLABORATIVO PARA MEJORAR EL LOGRO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. FE Y ALEGRÍA N°52 DE ILO, MOQUEGUA 2016

Tesis presentada por las Bachilleres:

Díaz Añasco, Betty Sheridan

Percca Mamani, Yanedith

Ugarte Quispe, Dora Margarita

Para optar el Grado Académico de:

Maestro en Educación con mención en Gestión
de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje

Asesor:

Dr. Gutiérrez Aguilar, Olger Albino

Arequipa – Perú

2020

DICTAMEN DE BORRADOR DE TESIS

EXPEDIENTE : 20180000001442

BACHILLERES : DIAZ AÑASCO, Betty Sheridhan
PERCCA MAMANI, Yanedith
UGARTE QUISPE, Dora Margarita

MAESTRIA : EN EDUCACION CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS
ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE.

ENUNCIADO : APLICACIÓN DEL SOFTWARE WINDOWS LIVE MOVIE
MAKER Y EL TRABAJO COLABORATIVO PARA MEJORAR
EL LOGRO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL
ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL
TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. FE Y ALEGRÍA
N° 52 DE ILO MOQUEGUA - 2016

En concordancia con lo dispuesto por la Dirección de la Escuela de Postgrado, se ha procedido a revisar el Borrador de Tesis, señalándose las siguientes observaciones:

1. Revidar caratula
2. Mejorar la presentación de la dedicatoria
3. Revisar el índice general
4. En el resumen tiene que mejorar la sustentación.
5. No es necesario colocar los agradecimientos en la introducción.
6. Los resultados se deben presentar en una cara (tabla, grafica e interpretación)
7. Revisar interpretaciones.
8. En la discusión se compara los resultados más relevantes de la investigación con resultado análogos de otras investigaciones o de la teoría. Revisar.
9. Las conclusiones deben estar relacionadas con las interrogantes
10. Mejorar y estructurar las recomendaciones

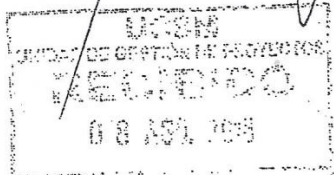
Subsanadas las observaciones procede la sustentación sin necesidad de un nuevo dictamen.

Arequipa 2018

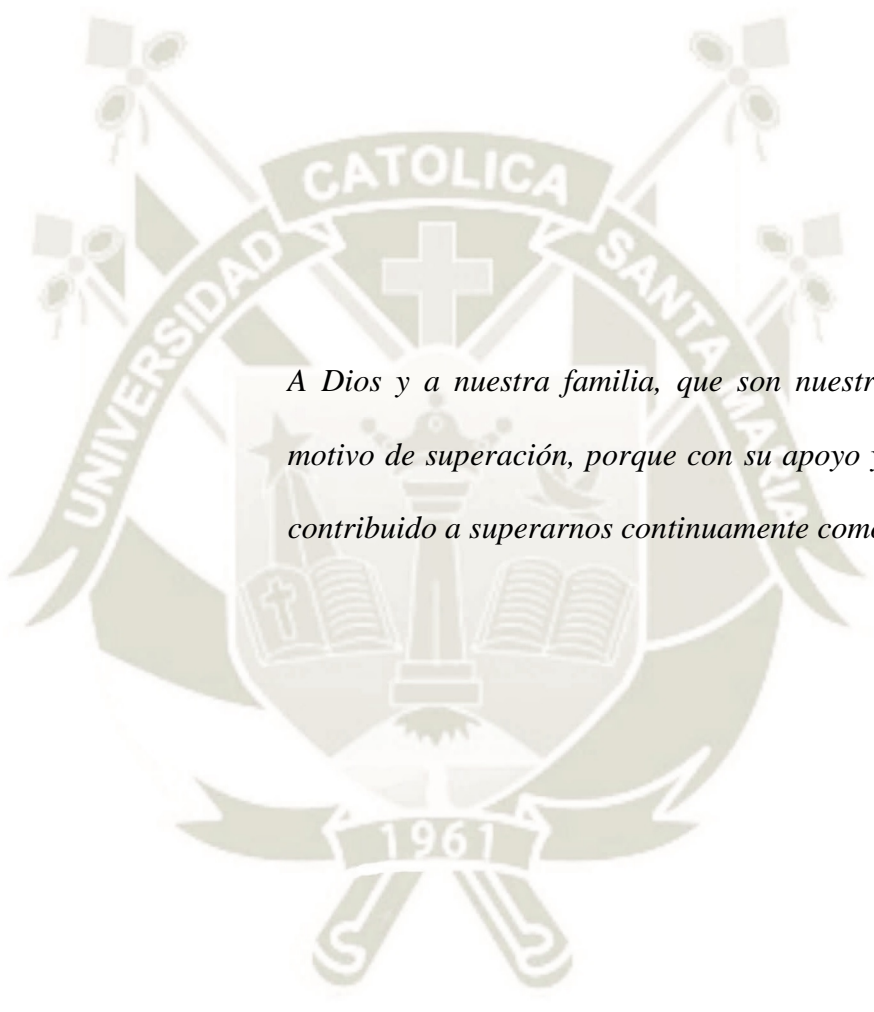
Dr. Olgier Gutierrez Aguilar

Dra. Milena Jaime Zavala

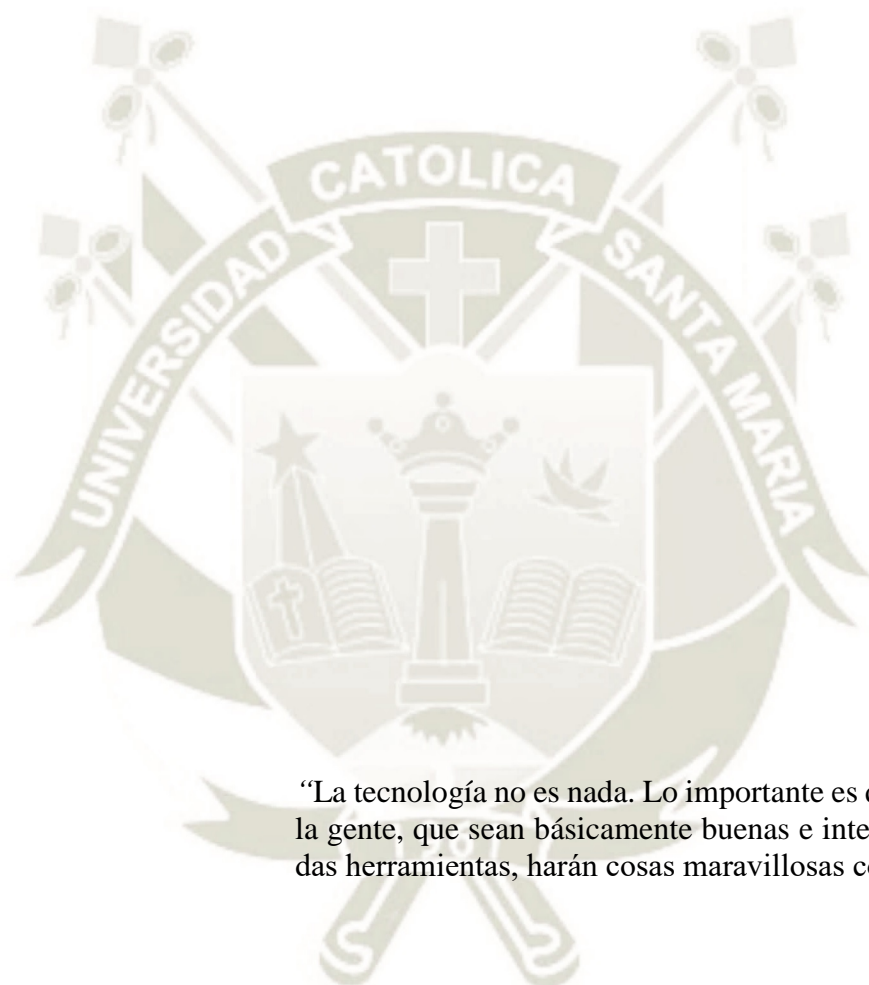
Dra. Melva Luján Herrera



DEDICATORIA



A Dios y a nuestra familia, que son nuestra inspiración y motivo de superación, porque con su apoyo y paciencia han contribuido a superarnos continuamente como profesionales.



“La tecnología no es nada. Lo importante es que tengas fe en la gente, que sean básicamente buenas e inteligentes y si les das herramientas, harán cosas maravillosas con ellas”.

Steve Jobs.

INDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

HIPOTESIS: 3

OBJETIVOS: 4

CAPITULO I 5

MARCTO TEORICO 5

1. APLICACIÓN DEL SOFTWARE LIVE MOVIE MAKER 5

1.1. DEFINICIÓN: 5

1.2. VENTAJAS: 5

1.3. DESVENTAJAS: 6

1.4. FINALIDAD: 6

1.5. CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE: 6

1.6. IMPORTANCIA: 7

1.7. REQUISITOS DEL SOFTWARE MOVIE MAKER: 7

1.8. TIPOS DE ARCHIVOS PERMITIDOS EN MOVIE MAKER: 8

1.9. EL SOFTWARE LIVE MOVIE MAKER EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE: 8

1.10. APLICACIÓN DEL SOFTWARE LIVE MOVIE MAKER 9

2. TRABAJO COLABORATIVO 9

2.1. DEFINICIÓN: 9

2.2. INDICADORES DEL TRABAJO COLABORATIVO 12

2.3. VENTAJAS DEL TRABAJO COLABORATIVO 13

2.4. DESVENTAJAS DEL TRABAJO COLABORATIVO 14

3. LOGRO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AREA DE PERSONAL SOCIAL 14

3.1. DEFINICIÓN 14

3.3. EVALUACIÓN DE LOS LOGROS 17

CAPITULO II 21

METODOLOGIA	21
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	21
1.1. ENUNCIADO DEL PROBLEMA:	21
1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	21
1.2.1. CAMPO, ÁREA Y LÍNEA DE ACCIÓN	21
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	25
2. PLANTEAMIENTO OPERACIONAL	25
2.1. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN	25
2.1.1. Técnicas e instrumentos:	25
2.2. Cuadro de coherencias:	27
CAPITULO III	29
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	29
1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS:.....	29
1.1. ANTES DE LA APLICACIÓN DE SOFTWARE WINDOWS LIVE MOVIE MAKER Y EL TRABAJO COLABORATIVO	29
1.2. DESPUÉS DE LA APLICACIÓN SOFTWARE WINDOWS LIVE MOVIE MAKER Y EL TRABAJO COLABORATIVO	33
1.3. COMPARATIVO DE LOGRO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES	37
2. PRUEBA DE HIPÓTESIS	41
2.1. LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVO Y APLICACIÓN DE SOFTWARE WINDOWS LIVE MOVIE MAKER	41
2.2. LOGRO DE APRENDIZAJES Y APLICACIÓN DE TRABAJO COLABORATIVO	44
3. DISCUSIÓN.....	47
CONCLUSIONES.....	49
SUGERENCIAS	50
BIBLIOGRAFIA.....	51
ANEXOS.....	53
ANEXO 01. PROPUESTA	52
ANEXO N° 2	79
CUESTIONARIO	79

ANEXO 03	83
MATRICES DE DATOS	83
ANEXO 04	89
TABLAS DE RESULTADOS	89
APLICACIÓN DE MOVIE MAKER	89
ANEXO 05	95
<i>PRE Y POST TEST</i>	95
ANEXO 6. CONSTANCIAS	97
.....	97



INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Logro del aprendizaje significativo en el área de Personal Social antes de la aplicación de Software Windows Live Movie Maker.....	29
Tabla 2. Logro de aprendizaje significativo en el área de Personal Social antes de la aplicación Trabajo colaborativo.....	31
Tabla 3. Logro del aprendizaje significativo en el área de Personal Social después de la aplicación Software Windows Live Movie Maker.....	33
Tabla 4. Logro del aprendizaje significativo en el área de Personal Social, después de la aplicación Trabajo Colaborativo.	35
Tabla 5. Comparativo del logro de aprendizaje significativo antes y después de aplicación de Software Windows Live Movie Maker.....	37
Tabla 6. Comparativo del logro aprendizajes significativo virtuales en el área de personal social antes y después de la aplicación de Trabajo colaborativo	39
Tabla 7. Intervalos de confianza del Grupo Pre test (Antes) y pos test (después)	41
Tabla 8. Prueba de hipótesis para el Pre test (antes) y Post-Test (después).....	43
Tabla 9. Cuadro de intervalos de confianza del Grupo Pre test y pos test.	44
Tabla 10. Prueba de hipótesis para el Pre-Test (Antes) y Post-Test(después).	46

ÍNDICE DE GRAFICOS

Grafico 1: Logro del aprendizaje significativo en el área de Personal Social antes de la aplicación Software Windows Live Movie Maker	30
Grafico 2. Logro del aprendizaje significativo en el área de personal social antes de la aplicación Trabajo colaborativo.....	31
Grafico 3. Logro del aprendizaje significativo en el área de Personal Social después de la aplicación Software Windows Live Movie Maker.	33
Grafico 4. Logro del aprendizaje significativo en el área de Personal Social después de la aplicación Trabajo Colaborativo.....	35
Grafico 5. Comparativo del logro de aprendizaje significativo antes y después de aplicación de Software Windows Live Movie Maker	37
Grafico 6. Comparativo del logro de aprendizajes significativo virtuales en el área de personal social antes y después de la aplicación de Trabajo colaborativo.....	39

RESUMEN

Se ha realizado una investigación de tipo cuasi experimental que comprende el periodo 2016, aplicada a los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N° 52 de Ilo Moquegua, en el área de personal social cuya población efectiva es de 40 estudiantes, esta consideró la importancia que en la actualidad tiene el aprendizaje significativo vinculado directamente al uso de la tecnología.

Las tecnologías de información y comunicación tienen un gran protagonismo en el aprendizaje de los estudiantes, convirtiéndose en un soporte pedagógico para entender y desarrollar las inteligencias múltiples, los variados estilos y ritmos de aprendizaje.

Nuestro estudio enfocándose en el mejoramiento del aprendizaje significativo de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N° 52 de Ilo Moquegua ha puesto en práctica la "Aplicación del Software Windows Live Movie Maker y el trabajo colaborativo" en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje del área de personal social, obteniéndose resultados satisfactorios, no solo en la parte cuantitativa (notas registradas) sino también en la parte cualitativa (desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas).

Con respecto a los resultados inicialmente antes de aplicar nuestra propuesta en las sesiones de aprendizaje los estudiantes alcanzaban el nivel máximo de puntuación entre los 14 y 17 puntos, posteriormente aplicando el Software Windows Live Movie Maker los niveles de puntuación aumentaron entre los 18 y 20 puntos de igual manera que los resultados aplicando el Trabajo Colaborativo.

Finalmente con nuestra investigación se desprende que el uso de las tecnologías de la información y comunicación y el trabajo colaborativo proporcionan tanto al educador como al estudiante una herramienta que posicione a este último en actor de su propio aprendizaje

Palabras claves: Software. Trabajo colaborativo, logro de aprendizaje.

ABSTRACT

A quasi-experimental type of research has been carried out that includes the 2016 period, applied to the third grade students of the I.E. Fe y Alegría No. 52 of Ilo Moquegua, in the area of social personnel whose effective population is 40 students, considered the importance that currently has significant learning directly linked to the use of technology.

The information and communication technologies have a great role in the learning of students, becoming a pedagogical support to understand and develop multiple intelligences, the different learning styles and rhythms.

our study focusing on the improvement of meaningful learning of students of the third grade of elementary school of the I.E. Fe y Alegría N ° 52 of Ilo Moquegua has put into practice the "Application of the Windows Live Movie Maker Software and the collaborative work" in the development of the learning sessions of the area of social personnel, obtaining satisfactory results, not only in the part quantitative (registered notes) but also in the qualitative part (development of skills, abilities and skills).

With respect to the results initially before applying our proposal in the learning sessions the students reached the maximum score between 14 and 17 points, later applying the Windows Live Movie Maker Software, the score levels increased between 18 and 20 points in the same way as the results applying the Collaborative Work.

Finally, our research shows that the use of information and communication technologies and collaborative work provide both the educator and the student with a tool that positions the latter as an actor of their own learning.

Keywords: Software. Collaborative work, learning achievement.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se llevó a cabo en el campo de ciencias sociales, en el área de Ciencias de Educación, en la línea de entornos virtuales, y el cual se presenta con el título de “Aplicación del Software Windows Live Movie Maker y el trabajo colaborativo para mejorar el logro de aprendizaje significativo en el área de Personal Social en estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N°52 de Ilo, Moquegua - 2016”, el cual tuvo origen al buscar el incremento en el aprendizaje del estudiante.

Es evidente que las tecnologías de información y comunicación tienen un protagonismo en nuestra sociedad. La educación debe dar respuesta a las necesidades que se generan con el uso de las mismas. Por lo cual, la intención del presente trabajo de investigación es dar a conocer los resultados que tiene la aplicación del software Windows Live Movie Maker en la búsqueda de incrementar el logro de aprendizajes, haciendo que el estudiante se motive con clases innovadoras y didácticas.

El principal reto que se presenta en el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes, es la inserción de las tecnologías de información y comunicación y trabajo colaborativo en las sesiones de aprendizaje, es decir dejar de la lado la enseñanza de tradicional para abocarse a brindar sesiones innovadoras e interactivas que despierten el interés del estudiante. Así mismo se debe tener en cuenta la carencia de infraestructura tecnológica y el manejo de las mismas no solo en la institución objeto de estudio sino en todas las instituciones del país, limitaciones que fueron superadas en la ejecución de nuestra investigación.

Mediante el planeamiento teórico, se encontró antecedentes relacionados al tema y se recopiló información exhaustiva de las tres variables, así mismo un nivel del problema descriptivo cuasi experimental, y tipo de problema bibliográfico y de campo; se llegó a identificar los posibles resultados a través de las hipótesis de las variables.

La investigación consta centralmente de un capítulo único en el que se presentan los resultados de la investigación mediante tablas y gráficas, así como la discusión, las conclusiones, recomendaciones y la propuesta.

Dentro de los anexos se presenta en primer lugar el Proyecto de tesis, formulado en base a dos ejes: El planteamiento teórico y el Planteamiento Operacional.

Con un panorama más claro los resultados de la presente investigación constituirán y aporte efectivo y diferenciado al contexto educativo.



HIPOTESIS

Dado que, el uso del Software Live Movie Maker y el trabajo colaborativo permiten la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje con las tecnologías informáticas y comunicación.

Harán posible incrementar el logro de aprendizaje significativo en el área de personal social.



OBJETIVOS

- Determinar el logro de aprendizajes significativos en el área de personal social antes y después de la aplicación del Software Windows Live Movie Maker en estudiantes del tercer grado de primario de la I.E. Fe y Alegría N°52 de Ilo, Moquegua – 2016.
- Determinar el logro de aprendizajes significativos en el área de personal social antes y después del trabajo colaborativo en estudiantes del tercer grado de primario de la I.E. Fe y Alegría N°52 de Ilo, Moquegua – 2016.
- Determinar el incremento del logro de aprendizajes significativos en el área de personal social después de la aplicación del Software Windows Live Movie Maker y el trabajo colaborativo en estudiantes del tercer grado de primario de la I.E. Fe y Alegría N°52 de Ilo, Moquegua – 2016.

CAPITULO I

MARCTO TEORICO

1. APLICACIÓN DEL SOFTWARE LIVE MOVIE MAKER

1.1. DEFINICIÓN:

Windows Live Movie Maker es un software creador y editor de video, que ha sido destinado a sustituir la antigua versión de la aplicación Window Movie Maker.

Es un software cuya función es capturar y editar medios digitales. De tal manera que se utilice como un recurso durante las sesiones de aprendizaje. Para poder compartir las películas guardadas, siendo de fácil difusión en redes sociales como acceso inmediato en cualquier dispositivo digital.

1.2. VENTAJAS:

- Una de las ventajas de usar Windows Live Movie maker es facilita a realizar trabajos sencillos con videos. Su instalación es fácil y gratuita, incluido dentro del sistema operativo de cualquier PC.
- Su interfaz es de fácil acceso, cómo e intuitiva a diferencia de otros programas de edición profesionales.
- Este software no permite vídeos extensos que con lleven a la desmotivación por el cansancio visual. Permitiendo que sean más precisos.
- Durante su edición permite grabar sólo audio, audio- video, sólo fotos, subtitulando o agregando música de fondo, lo que permite adecuar al propósito planteado en la sesión.
- Windows Live Movie maker tiene como formato de salida la extensión wmv, dicha extensión permite elegir velocidades diversas de bits para su codificación. También ofrece la posibilidad de convertirlo a otro formato compatible al equipo donde se vaya a reproducir.

1.3. DESVENTAJAS:

- La herramienta de efectos y títulos son prediseñados, lo que impide mayor creatividad en la edición, así como la variedad de efectos.
- No tiene plantillas de presentación según el propósito.
- Sólo guarda en Windows Media Video.
- Se pone pesado cuando se edita archivos de gran extensión.
- Sólo funciona con Windows XP al grabar efectos de audio en los formatos de video.

1.4. FINALIDAD:

Windows Live Movie maker tiene como finalidad la creación de pequeñas películas y edición de videos sencillos usando fotogramas, fotografías, incluyendo sonidos, narración y descripción para que el video cumpla el propósito de la sesión.

En definitiva, Windows Live Movie maker permite editar videos ya publicados en la nube, y adecuarlos a la intención u objetivo.

Este software permite incluir narración, uso de karaoke, sonido, indicando el desarrollo del video.

Su portabilidad reproducción es sencilla, facilitando publicarla en la web o reproducirlas en dispositivos digitales.

1.5. CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE:

- Combina fotos y videos.
- Con este software Windows Live Movie Maker podemos crear nuevas películas, utilizando fotos y videos que ya fueron descargados en el equipo y/o cámara.
- De fácil edición.
- Para una mejor presentación podemos usar temas y efectos especiales de Windows Live Movie Maker.

- Podemos usar efectos especiales en forma manual foto por foto, pero también tenemos la opción de usar automovie permitiendo agregar atributos a toda la película optimizando el tiempo empleado en su elaboración.
- El formato de salida que tiene Windows Live Movie Maker permite publicar la película directamente en la web: Facebook, youtube, one drive, vimeo, flickr y otros.
- Permite la portabilidad inmediata para editar en otro dispositivo al guardarla como proyecto.

1.6. IMPORTANCIA:

- Windows Live Movie Maker cuenta con útiles servicios y por su fácil manejo es un programa que permite la creación y edición de videos tanto para maestros como estudiantes.
- Responde a la necesidad que tienen tanto docentes como estudiantes de producir su propio material de trabajo.
- Como recurso TIC el software Windows Live Movie Maker puede ser utilizado durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.7. REQUISITOS DEL SOFTWARE MOVIE MAKER:

- El software Windows Live Movie Maker requiere la configuración mínima del sistema:

Microsoft Windows XP Home Edition o Windows XP Profesional.

Procesador de 600 MHz, como Intel Pentium III, Advanced Micro

Devices (AMD)Athlon o equivalente 128 MB de RAM.

2 GB de espacio libre en disco.

Dispositivo de captura de vídeo si se va a capturar audio de orígenes externos.

Dispositivo DV captura de vídeo analógico si se va a capturar video de orígenes externos.

Procesador 1,5 GHz, como Intel Pentium 4, AMD Athlon XP 1500+ o equivalente 256 MB de RAM.

- Para reproducir las películas necesitamos:
Microsoft Windows 98 o posterior, o Windows NT4.0 o posterior.

1.8. TIPOS DE ARCHIVOS PERMITIDOS EN MOVIE MAKER:

En el Software Windows Live Movie Maker se puede utilizar contenido multimedia en formato digital ya existente.

Las extensiones son tipos de archivos que podemos importar en un proyecto de Windows Live Movie Maker

Son:

- Archivos de imagen: wmf, tiff, tif, png, jpg, jpeg, jpe, jfif, gif, emf, dib y bmp.
- Archivos de audio: wma, wav, snd, mpa, mp3, mp2, au, asf, aiff, aifc, y aif.
- Archivos de video: wmv, wm, mpv2, mpg, mpeg, mpe, mp2v, mp2, m1v, avi y asf.

1.9. EL SOFTWARE LIVE MOVIE MAKER EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE:

Siendo nuestra práctica educativa una experiencia inagotable, innovadora, rica y compleja. Para mejorar buscamos pautas pedagógicas implementando las aulas con tecnología, estando la tecnología en continuo cambio e innovación, deja una puerta abierta a la realidad que resulta novedosa y motivadora en el entorno educativo.

La incorporación de la tecnología posibilita enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los estudiantes que tenemos hoy en las aulas son nativos digitales, atender sus necesidades educativas desde su contexto convierte este proceso enseñanza aprendizaje significativo y de calidad.

1.10. APLICACIÓN DEL SOFTWARE LIVE MOVIE MAKER

A) APLICACIÓN MOTIVADORA:

La diversidad de TIC que existen hoy en día y sobre todo la aplicación del software Windows Live Movie Maker, motivan a los estudiantes al estudio generando mayor productividad y aprendizaje.

B) PROGRAMACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes hacen que también difieran los tiempos y las actividades, por lo tanto el software Windows Live Movie Maker permite una programación más inclusiva y específica.

C) DESARROLLO DE LA INICIATIVA:

El uso constante del software Windows Live Movie Maker permite desarrollar la proactividad e iniciativa en los docentes y estudiantes durante los diferentes momentos de la sesión de aprendizaje.

2. TRABAJO COLABORATIVO

2.1. DEFINICIÓN:

“Es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás”¹.

El trabajo colaborativo es una estrategia utilizada en aula, basada en la organización de los estudiantes para realizar actividades y tareas de aprendizaje, durante los procesos de enseñanza- aprendizaje.

El trabajo en equipo parte de reunir a los estudiantes en grupos heterogéneos, complementando sus ritmos de aprendizaje, considerando la equidad de género así como la inclusión.

¹ Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E.(1999). “El aprendizaje cooperativo en el aula”. Editorial Paidós SAICF. Buenos Aires. Argentina. Pág. 05.

Al formar parte de un equipo los estudiantes son más responsables en la búsqueda del bien común.

El aprendizaje cooperativo se resume en una frase que podría entenderse como: “la suma de las partes interactuando... son mejor que la suma de las partes solas”.

Esta estrategia tiene como fundamento teórico al aprendizaje socio cognitivo de Lev. Vygotsky y el enfoque psicosocial de Jean Piaget.

Para lo cual, Vygotsky (1979), ha señalado que “La verdadera dirección del desarrollo debe ser entendido en términos de la interpretación de los factores sociales y su interrelación con el desarrollo individual”²

El mismo Vygotsky sustenta que el aprendizaje se da por interacción con sus pares y apoyo de un experto.³

Cada estudiante se encuentra en su zona de desarrollo real, que representan los saberes previos con los que viene al aula y que aprendió en interacción con su medio.

Este estudiante debe llegar a su zona de desarrollo potencial que es el logro o propósito a alcanzar durante una sesión. En medio de estas dos zonas se encuentra la zona de desarrollo próximo que viene a ser el andamiaje, es la zona donde el estudiante con apoyo de un experto e interacción con sus pares o en equipo desarrolla los procesos de aprendizaje.

Piaget (1983) “...conceptualizó el desarrollo como resultado de 5 componentes: maduración, la experiencia, la interacción social, la equilibración y la afectividad”⁴

Según Piaget toda experiencia de aprendizaje se estructura a través de la cooperación, colaboración y el intercambio de puntos de vista en la búsqueda de conocimiento (aprendizaje interactivo).⁵

Ambas teorías citadas consideran que los individuos no pueden estar apartados del ambiente cultural y social, sino que estos guían y proporcionan grandes significados a las actividades individuales a la vez que ayudan a modificar simultáneamente la actividad del

² VYGOSKY, L.S. (1979) “From social interaction to higher psychological process: A clarification and application of Vygotsky's theory”, en: Human development. Basilea, vol. 22, págs. 1-22.

³ Ibid. Pág. 1-22.

⁴ PIAGET, J. (1983) “Piaget's theory. En P.H. Mussen (Ed.), Carmichael's manual of child psychology. Nueva York. EEUU, Pág. 118.

⁵ Ibid. Pág. 118-120.

propio sujeto de tal modo que existe una interdependencia entre el medio social- cultural y los individuos.

“Se ha señalado que el aprendizaje colaborativo puede abordarse desde la perspectiva del enfoque constructivista social, cuya premisa central es que el aprendizajes es un experiencia de carácter fundamentalmente social, donde el lenguaje es la herramienta base para mediar tanto en la relación profesor- alumno, como en la relación entre compañeros (Barros & Verdejo, 2001, Pág. 40)⁶

La comunicación es la base para la construcción del aprendizaje que se va dando a través de interacción social ya sea por pares o en equipos para consensuar y tomar acuerdos. Así como sustenta el enfoque constructivista de Piaget y Vygotsky que señala que el aprendizaje colaborativo es fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje.

“Principio psicopedagógico necesidad del desarrollo de la comunicación y el acompañamiento en los aprendizajes”. (Currículo Nacional 2009-MINEDU. Pág. 18)⁷

A través del lenguaje logran interactuar estudiantes con sus pares y docentes. Los saberes previos de los estudiantes se construyeron en interacción con su medio social y cultural, lo que permite su continuo aprendizaje.

En aula se han de propiciar estas experiencias motivadoras, situaciones de aprendizaje adecuadas que ayuden a la construcción de los aprendizajes. Proponer actividades orientadas a conducir prácticas que promuevan la reflexión y ayuden a elaborar en equipos conclusiones.

Son varios (De Paolis y Girotto, Mugny y Pérez, citados por Rué y otros, 2003: Pág. 30)

Desde la perspectiva de estos autores, existe estrecha relación entre el aprendizaje cooperativo con el trabajo cooperativo, siendo este último el que permite mejorar el rendimiento académico superando al aprendizaje individual el cual genera competitividad; sin embargo el trabajo colaborativo da mejores resultados por estar orientado al bien común.

⁶ Barros, B., & Verdejo, M. (2001). Entornos para la realización de actividades de aprendizaje. *Inteligencia Artificial. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial*, 5(12), 39-49. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=1254904>

⁷ MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2009). Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular

2.2. INDICADORES DEL TRABAJO COLABORATIVO

A. APERTURA AL TRABAJO EN EQUIPO:

Los estudiantes que conforman equipos de trabajo son más productivos, tienen buenas relaciones de grupo y promueve el liderazgo, así como regula las actitudes de los demás.

B. CAPACIDAD DE TENER EMPATÍA CON OTROS /AS:

En todos los equipos de trabajo no todos tienen las mismas cualidades ni afectividad, ya que existen obstáculos, como carencia de compromiso, comunicación y liderazgo deficiente, definición no clara de los papeles y /o responsabilidades entre otros. Es por eso que debemos buscar la empatía, lo que permitirá que el líder pueda manejar aquellas conductas que son negativas para el grupo, comprender diversas situaciones que se presenten y con la colaboración del resto del equipo puedan identificar y resolver aquellas actividades y metas en común organizando un equipo con mayor confianza y unidad al lograr equilibrio.

C. VALORIZACIÓN DE LA DIVERSIDAD Y RESPETO POR LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES:

En un equipo de trabajo se hace necesario la inclusión de estudiantes con diferentes habilidades con la finalidad de buscar equilibrio entre los estudiantes.

Debe procurarse formar grupos heterogéneos, dar la oportunidad de liderazgo tanto a niñas como niños en respuesta al enfoque de equidad que se sustenta en el Currículo Nacional.

Los estudiantes con necesidades especiales deben incluirse en estos grupos, teniendo en cuenta su grado de discapacidad para darle apoyo necesario, sustentado en enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.

Tanto docente y estudiantes debemos mostrar tolerancia, apertura y respeto; evitando cualquier forma de discriminación para brindar más oportunidades educativas y de igual calidad; todos podemos aprender nadie se queda atrás.

D. COMPROMISO CON EL APRENDIZAJE DE TODOS LOS / LAS ESTUDIANTES, ENTRE OTRAS:

El compromiso surge, cuando cada integrante de un equipo de trabajo aporta lo mejor de sí a través de sus habilidades y conocimiento, construyen su aprendizaje, logran los objetivos trazados; esto permite que los estudiantes se sientan alegres, muestren confianza, justifiquen y argumenten las ideas, fluya la creatividad y cumplan las asignaciones a tiempo.

2.3. VENTAJAS DEL TRABAJO COLABORATIVO

- Durante el trabajo colaborativo surge la interdependencia positiva debido a que el logro no se limita a un éxito individual, sino que requiere de un trabajo en conjunto donde se han complementado sus habilidades, los roles asignados así como el cumplimiento de responsabilidades de cada uno de ellos, orientado hacia resultados con un alto grado de cooperación y confianza.
- Los equipos se forman teniendo en cuenta criterios de heterogeneidad para lograr complementariedad; tomándose en cuenta características personales y habilidades.
- El liderazgo del equipo se convierte en una responsabilidad compartida, donde los demás miembros asumen su rol.
- Para trabajar en equipo se debe desarrollar competencias relaciones tales como: gestión de conflictos, solución de problemas, confianza mutua, toma de decisiones, comunicación eficaz y regulación de procedimientos grupales.
- Al mismo tiempo la retroalimentación de los compañeros puede mejorar la confianza, la autoeficacia y proporcionar oportunidad para escuchar la opinión de los demás (Asghar, 2010)⁸

⁸ ASGHAR, A. (2010). Reciprocal peer coaching and its use as a formative assessment strategy for first-year students. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 35(4), 403–417. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/02602930902862834>

- El trabajo colaborativo permite una autoevaluación, coevaluación; así como la heteroevaluación. Así como en el momento de la evaluación permite realizar una metaevaluación.

2.4. DESVENTAJAS DEL TRABAJO COLABORATIVO

- Comunicación deficiente, como indicador de un deficiente liderazgo.
- Un liderazgo deficiencia que asume su liderazgo como jefatura.
- Cuando no hay rotación de los miembros del equipo.
- Tiempo requerido en la conformación de cada equipo.
- Responsabilidad dispersa, ya que se diluye la responsabilidad en cada miembro del equipo.

3. LOGRO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AREA DE PERSONAL SOCIAL

3.1. DEFINICIÓN

El aprendizaje es un proceso de modificación de los esquemas mentales como producto de la interacción social con el medio. El estudiante reconstruye sus esquemas combinando procesos de construcción personal en colaboración e interacción con otros sobre el medio. Es por ello que el estudiante debe ser entendido como un ser social, producto y protagonista de las múltiples producto y protagonista de las múltiples interacciones sociales en que se involucra en lo largo de su vida escolar y extraescolar. (Navarro, 2004)⁹.

El estudiante a los largo de su vida va aprendiendo y desaprendiendo a partir de las situaciones que se presentan en la interacción social y el contexto donde se desenvuelve; así forma su identidad y construye sus aprendizajes.

D. Ausubel (1963, p. 58)¹⁰ define el aprendizaje significativo como una sucesión de pasos continuos a través del cual nuevos conocimiento o nueva información transmitida se

⁹ NAVARRO, E. (2004) El concepto de enseñanza aprendizaje. Revista: Red Científica Ciencia Tecnología y Pensamiento.

¹⁰ AUSUBEL, D.P. (1963). The psychology of meaningful verbal learning. New York, Grune and Stratton. Pág. 58.

une de manera no arbitraria y no literal con los procesos mentales, esquemas o habilidades de pensamiento con los que la persona sabe cómo aprender. Dentro del proceso del aprendizaje significativo se puede identificar la transformación que sufre el significado lógico del aprendizaje y su conversión en el significado psicológico.

El aprendizaje significativo se da cuando éste nuevo conocimiento tiene significancia para el estudiante; es necesario partir de situaciones significativas para ellos mismos; el nuevo conocimiento debe relacionarse con sus saberes previos. Lo que permitirá la asimilación entre el conocimiento que el estudiante ya poseía y la nueva información lo que facilitará su aprendizaje.

3.2. INDICADORES DEL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL¹¹

El desarrollo personal busca que los estudiantes sean capaces de desenvolverse de manera cada vez más autónoma en distintos contextos y situaciones, que puedan tomar decisiones conscientes y encaminar su vida para alcanzar su realización personal y la felicidad, en armonía con el ambiente. Ello implica un crecimiento integral y articulado que les permita afirmar su identidad, desenvolverse éticamente en cualquier contexto, relacionarse empática y asertivamente con los demás, tener una vivencia plena y responsable de su sexualidad, gestionar su propio aprendizaje y buscar el sentido de la existencia. Los indicadores son indispensables dentro de nuestra programación curricular.

A. SE DESENVUELVE ÉTICAMENTE

Los enfoques transversales del currículo 2017¹² están impregnados de valores, lo que se evidencian en la forma de actuar y no son meros conceptos.

Desenvolverse éticamente implica autonomía, demostración diaria y dinámica de norma y acuerdos; así como reformulación de aquellas que considera injustas. Los estudiantes usan el diálogo para resolver conflictos, proponiendo soluciones pertinente a cada situación.

¹¹ MINISTERIO DE EDUCACION. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica 2017. Pág. 171-173.

¹² MINISTERIO DE EDUCACION. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica 2017. Pág. 19-27.

Como sostienen Harshorne y May (1928-1930)¹³, - La moralidad es principalmente un asunto de respuestas específicas a situaciones particulares (Marchesi, 1983-5:356)¹⁴

Que los estudiantes se desenvuelvan éticamente dependerá de las decisiones que tomen en su vida diaria y no de un discurso literal de conceptos.

B. CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS

Esto compromete que el estudiante construya relaciones sociales por ser un sujeto de derecho y cumpla deberes ciudadanos. Por ende involucra establecer relaciones de equidad, respeto y solidaridad y así promover diálogo intercultural.

A través de esta competencia es importante que el estudiante aprenda a manejar conflictos de manera constructiva, reflexionando sobre sus principios democráticos para luego comprometerse con acuerdos y normas que permitan el cuidado del ambiente, los espacios públicos y el bienestar de la sociedad.

C. CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS

Reconoce algunas manifestaciones culturales del Perú y la variedad de sus riquezas.

Identifica parte del patrimonio natural y cultural de nuestro país mostrando respeto y el uso de los recursos con responsabilidad.

D. ACTÚA RESPONSABLEMENTE EN EL AMBIENTE

Uno de los enfoques del Currículo Nacional es el enfoque Ambiental, el que requiere de estudiantes que sean protagonistas y ejecutores de acciones que promuevan y defiendan la justicia social así como de los Derechos Humanos que regulan las políticas ambientales nacional e internacionales.

¹³ HARTSHORNE, H., & MAY, M.A. (1928-1930). **Studies in the nature of carácter** (Vols. 1-3). New York: Macmillan. EEUU. S/P.

¹⁴ MARCHESI, A., PALACIOS, J. y CARRETERO, M. (1983-5). **Psicología Evolutiva**. Vols. 1, 2 y 3. Madrid: Alianza Psicología. España. Pág. 356.

3.3. EVALUACIÓN DE LOS LOGROS

Véase MINEDU: Nuevo Currículo Nacional 2015, p.23¹⁵

TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Según Ausubel, la estructura cognitiva previa (conocimiento previo) se relaciona con la nueva información. A ello se le denomina “Estructura cognitiva”¹⁶, al conjuntos de ideas, conceptos que cada estudiante posee en un determinado campo del saber.

En este proceso de enseñanza aprendizaje se hace necesario saber, con qué conocimientos cuenta ya el estudiante; o para aquello en o que es competente, esta información será valiosa para el diseño de herramientas metacognitivas que van a permitir un mejor direccionamiento y / orientación de la labor educativa, porque ningún estudiante es una mente en blanco, siempre cuentan con saberes previos. Ausubel resume la tarea educativa en “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente.”¹⁷

El aprendizaje significativo sucede cuando se conecta la nueva información con la información preexistente en la estructura cognitiva.

Un requisito para que este aprendizaje sea significativo es también es una buena disposición para relacionar el nuevo conocimiento con el anterior de forma sustancial y no arbitraria.

3.4. ANALISIS DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

A nivel internacional:

En la investigación de Ordoñez, M. (2012) realizada en Ecuador se tuvo como objetivo realizar un análisis sobre que “Recursos tecnológicos poseen las instituciones de

¹⁵ MINISTERIO DE EDUCACION. (2015). Currículo Nacional de la Educación Básica 2015. Pág. 23.

¹⁶ AUSUBEL, D.P. (1968) Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo. México. Trillas. 1976. Pág. 209-210.

¹⁷ AUSUBEL, D.P. (1968) Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo. México. Trillas. 1976. Pág. 209-210.

educación básica de distintos planteles educativos”¹⁸. En la realización del trabajo se usará una investigación documental. La información fue recopilada mediante observación directa, encuestas y entrevistas. La muestra tomada fue de 17 instituciones educativas de un universo de 8 regiones distintas, donde la información fue proporcionada por el Director de las mismas, o en su defecto por los docentes de computación, siendo ellos los especialistas en el uso de las TIC. Luego de realizar el muestreo se obtuvo como resultado que las instituciones educativas básicas carecen de herramientas TIC, siendo una de las razones principales por la cual estas instituciones no pueden brindar enseñanza con aulas modernas e interactivas que irían acordes con el nuevo enfoque del uso de las tecnologías.

En conclusión se puede decir que es necesario que los docentes deban ser capacitados constantemente en uso de nuevas tecnologías así como el manejo de los entornos virtuales para que puedan incluirlas en sus sesiones, para que puedan aprovechar las ventajas didácticas que permiten el uso de estas herramientas tecnológicas en el aula, evitando toda improvisación y pérdida de tiempo como darle uso inadecuado como simple entretenimiento o pasatiempo.

Castañeda (2011) en España realizó una investigación con el objetivo de conocer la “utilización e influencia de las TIC en los estudiantes de Educación Secundaria a nivel personal y escolar”¹⁹. Asimismo, se ofrece una propuesta didáctica de la integración de las TIC en los centros educativos públicos y concertados (rurales y urbanos) de Toledo y su provincia.

La metodología mixta de Castañeda se basa en el análisis cualitativo de la muestra seleccionada de doce grupos de discusión; entre ellos 32 estudiantes que conformaron tres grupos, 16 profesores que conformaron tres grupos, padres y madres de estudiantes de la E.S.O. en total 24.

¹⁸ ORDOÑEZ, J. (2012). Estudio sobre el uso de las tecnologías de información y comunicación (TICs) en el área de Lengua y Literatura dentro de los establecimientos de Educación Básica. (Tesis de Licenciatura, Universidad Tecnológica de Israel), Cuenca – Ecuador, recuperado de <http://190.11.245.244/bitstream/47000/618/1/UISRAEL-EC-SIS-378.242-250.pdf>

¹⁹ CASTAÑEDA (2011). Tecnologías digitales y el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación secundaria (Tesis de Doctorado). Universidad de educación de Madrid. España

Se concluye que los profesores están limitando el uso de internet a sólo búsquedas en el navegador para su preparación de sesiones de clase. Se recomienda aprovechar mejor estos medios, en el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes; donde los mismos construyan el conocimiento individual y colectivo creando nuevas tecnologías educativas.

Rodriguez (2011) en España, en su investigación tuvo el objetivo de conocer la “Perspectiva del profesorado sobre la integración curricular de las TIC”²⁰, propuso una alternativa que integra las dos perspectivas; del profesorado y perspectiva en su formación permanente.

De un universo de siete centros de la CEP en la provincia de Toledo; se tomó la muestra de 34 entrevistados entre formadores, profesores en formación, coordinadores TIC, asesores y responsables de la administración educativa.

Se concluyó, que es necesario la apropiación de un grupo de competencias en TIC para que los profesionales la utilicen como herramienta y se desenvuelvan mejor este mundo tecnológico. Así como ser utilizada como una poderosa herramienta para transformar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

Se recomendó iniciar una alfabetización digital permanente con los docentes como necesidad que brinde al profesorado una formación sobre la relación sociedad- escuela- tecnología.

A Nivel Nacional:

García Sanz, Anna (2013) “Las redes sociales como herramientas para para el aprendizaje colaborativo: una experiencia con facebook”²¹. En Lima –Perú.

²⁰ RODRIGUEZ, J (2011): Discursos, poder y saber en la formación permanente: La perspectiva del profesorado sobre la integración curricular de las TIC. Editorial Académica. Madrid. España.

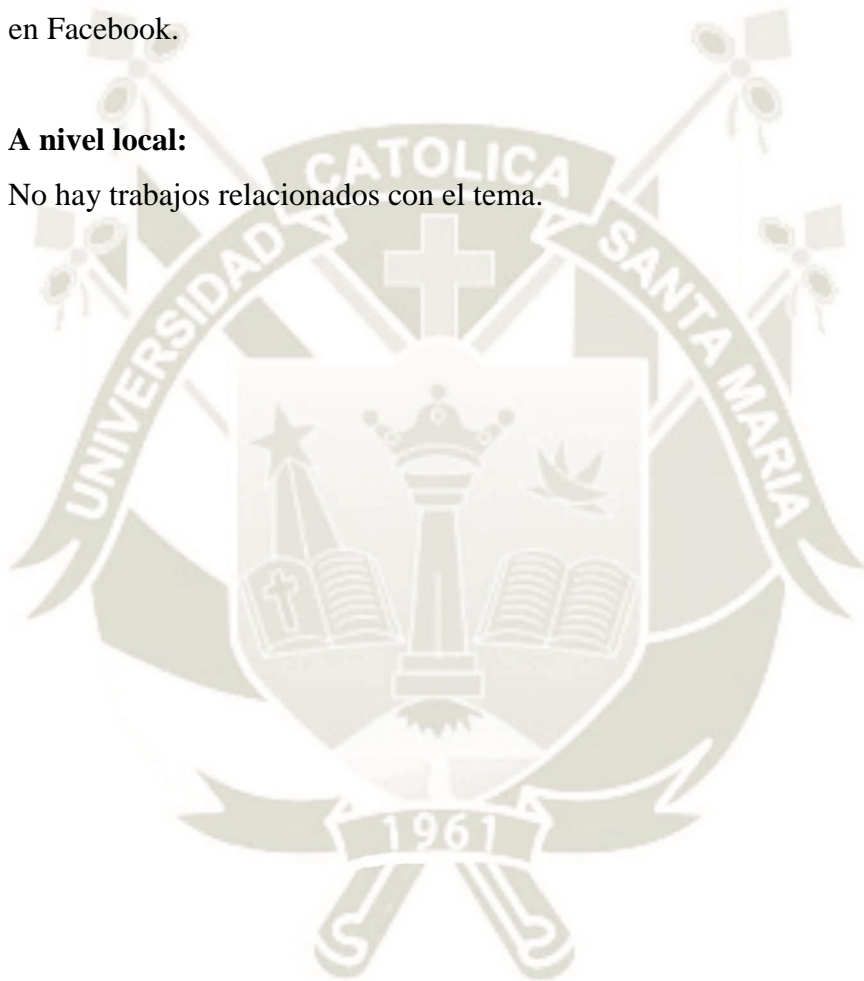
²¹ GARCIA SANZ, Anna, “Las Redes Sociales como Herramientas para el Aprendizaje Colaborativo: Una Experiencia con Facebook”, Revista RE-Presentaciones. Periodismo, Comunicación y Sociedad. Año 2, Nº 5, julio – diciembre 2008, 49-59

Se concluye que: El aprendizaje colaborativo y TIC tiene gran importancia e influencia en la sociedad moderna actual, en forma particular en la universidad. Siendo donde menos se está investigando sobre el uso de las TIC en el aula.

Seguidamente se describe un nuevo rol del profesor como guía para la generación de contenidos. Introduciéndose las redes sociales como un apoyo para la docencia, principalmente a través del aprendizaje colaborativo de los que conforman un grupo de trabajo en Facebook.

A nivel local:

No hay trabajos relacionados con el tema.



CAPITULO II

METODOLOGIA

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

APLICACIÓN DEL SOFTWARE WINDOWS LIVE MOVIE MAKER Y EL TRABAJO COLABORATIVO PARA MEJORAR EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. FE Y ALEGRÍA N°52 DE ILO, MOQUEGUA-2016.

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. CAMPO, ÁREA Y LÍNEA DE ACCIÓN

Campo : Ciencias Sociales.
Área : Ciencias de la Educación.
Línea : Entornos virtuales.

1.2.1.1. ANÁLISIS DE VARIABLES

VARIABLES	INDICADORES	DEFINICIONES
Aplicación del Windows Live Movie Maker Es un Software que sirve para capturar y editar medios digitales en el equipo, de tal manera que luego puedas utilizar este material en tus sesiones de aprendizaje o quizás	Aplicación Motivadora	Todos los que utilizan tecnología se motivan al momento de aplicar los recursos con los que cuenta el software Windows Live Movie Maker, las diversas tecnologías que existen en la actualidad y en sus distintas ramas que están inmersas. Estar motivados permite que las personas estén enfocadas en el estudio

compartir las películas guardadas por correo electrónico, CD, etc.		o trabajo y de esa manera tener mayor aprendizaje y productividad.
	Programación de actividades	Las peculiaridades que tienen las personas al momento de trabajar, permiten que laboren en ritmos diferentes, estructurando su propia forma de trabajo, utilizando las herramientas y un orden que desean seguir en un tiempo específico.
	Desarrollo de la iniciativa.	El constante uso del software Windows Live Movie Maker, realizado por los usuarios posibilita el desarrollo de su iniciativa y proactividad, para tomar decisiones asertivas durante su trabajo diario.
Trabajo colaborativo	Apertura al trabajo en equipo	Su aplicación permite que hagan su trabajo, sigan instrucciones, trabajen en equipo.
	Capacidad de tener empatía con otros	Permite que compartan las ideas que construyen conjuntamente, apoyándose, solicitando ayuda, ayudando a los demás para poder consensuar y compartir los materiales.

	Valorización de la diversidad y respeto por las diferencias individuales.	Permite que los estudiantes respeten su turno para hablar, escuchan a los demás, asumen sus responsabilidades cumpliéndolas.
	Compromiso con el aprendizaje de todos los/las estudiantes, entre otras.	Permite que los estudiantes se sientan satisfechos, trabajan con entusiasmo, mostrando confianza, sustentando y justificando las ideas.
Logro de aprendizajes significativos en el área de personal social	Se desenvuelve éticamente	Demuestra autonomía para cumplir sus acuerdos, participa en su reformulación cuando las ve injustas. Utiliza el diálogo y la concertación para resolver conflictos y plantea pertinentes y diferentes soluciones a la situación presentada.
	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Esto implica que el estudiante construya buenas relaciones sociales asumiendo sus deberes y cumpliendo sus derechos ciudadanos. En tal sentido implica establecer relaciones de equidad, solidaridad y respeto que fomenten un diálogo intercultural.
	Construye interpretaciones históricas	Reconoce la diversidad de manifestaciones culturales como fuente de riqueza de nuestro país.

		Reconoce algunos ejemplos de nuestro patrimonio natural y cultural del Perú, asumiendo compromisos Para su conservación.
	Actúa responsablemente en el ambiente	Acepta promover, organizar y ejecutar acciones que defiendan los derechos humanos, la justicia social y el reconocimiento de la diversidad cultural, donde considere las políticas ambientales, nacionales e internacionales.

1.2.1.2. INTERROGANTES BÁSICAS

- a) ¿Cómo es el logro de aprendizajes significativos en el área de personal social antes de la aplicación del Software Movie maker y el trabajo colaborativo en estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N°52 de Ilo, Moquegua-2016?
- b) ¿Cómo es el logro de aprendizajes significativos en el área de Personal Social después de la aplicación del Software Windows Live Movie Maker y trabajo colaborativo en estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N° 52 de Ilo, Moquegua – 2016?
- c) ¿Cómo es el incremento del logro de aprendizajes significativos en el área de Personal Social después de la aplicación del Software Windows Live Movie Maker y el trabajo colaborativo en estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N° 52 de Ilo, Moquegua- 2016?

1.2.1.3. NIVEL Y TIPO DEL PROBLEMA

Nivel : Descriptivo y cuasi - experimental.

Tipo : Bibliográfico y de campo

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

En la actualidad es frecuente aplicar las tics para el logro de mejores aprendizajes para la vida y así hacer frente a las necesidades de la sociedad actual.

Como **relevancia científica** el aporte de esta investigación al aplicar el Movie Maker y el trabajo colaborativo según los planes nacionales educativos que vienen integrando progresivamente a las TIC en sus marcos curriculares que define los aprendizajes fundamentales. Y de **validez social** motivar a los estudiantes a interesarse por su aprendizaje y al profesor para que incorpore nuevas metodologías de enseñanza que logren que los estudiantes aprendan a través de diferentes actividades planificadas para que desarrollen capacidades virtuales.

Y de razón metodológica, generando información, comunicación, convivencia digital y dominio de los entornos virtuales.

Es factible ya que se tiene los recursos necesarios para su ejecución.

Considerando todo esto, es que el tema captó nuestro interés personal, con un método innovador haciendo uso de las TICs en el aula, así fortalecer el proceso enseñanza y aprendizaje.

2. PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

2.1. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN

2.1.1. Técnicas e instrumentos:

Técnica

Observación.

Encuesta.

Instrumentos:

Guía de observación.

Cuestionario.

CUADRO DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS				
VARIABLE	INDICADORES	UNIDADES DE ESTUDIO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Aplicación del Software Windows Live Movie Maker	Aplicación Motivadora	Estudiantes de tercer grado de primaria	Encuesta	Cuestionario
	Programación de actividades			
	Desarrollo de la iniciativa			
Trabajo colaborativo	Apertura al trabajo en equipo	Estudiantes de tercer grado de primaria	Encuesta	Cuestionario
	Capacidad de tener empatía con otros			
	Valorización de la diversidad y respeto por las diferencias individuales.			
	Compromiso con el aprendizaje de todos los/las estudiantes, entre otras.			
Logro de aprendizajes significativo en el área de personal social	Se desenvuelve éticamente	Estudiantes de tercer grado de primaria	Observación	Ficha De Observación
	Convive a respetándose a sí mismo y a los demás			
	Construye interpretaciones históricas			
	Actúa responsablemente en el ambiente			

2.2. Cuadro de coherencias:

VARIABLES	INDICADORES	SUBINDICADORES	ÍTEMS
Uso del Software Live Movie Maker	Aplicación Motivadora	Clases dinámicas	1 y 2
		Clases entretenidas	3
		Clases interactivas	4,5
	Programación de actividades	Ritmo de trabajo	6
		Se cumple las clases en el tiempo establecido	7.8
	Desarrollo de la iniciativa	Es proactivo en el trabajo en el aula	9,10
Trabajo colaborativo	Apertura al trabajo en equipo	Su aplicación permite que hagan su trabajo.	1
		Siguen las instrucciones para trabajan en grupo.	2
	Capacidad de tener empatía con otros	Permite que compartan las ideas, construyen en conjunto.	3
		Solicitan ayuda	4
		Ayudan a los demás	5
		Logran ponerse de acuerdo y comparten materiales.	6
	Valorización de la diversidad y respeto por las diferencias individuales.	Permiten el respeto de los turnos para hablar de los estudiantes.	7
		Escuchan a los demás.	8
		Respetan las responsabilidades asignadas.	9
		Cumplen las responsabilidades asignadas.	10
	Compromiso con el aprendizaje de todos los/las estudiantes, entre otras.	Permite que los estudiantes se sientan satisfechos.	11
		Trabajan alegres.	12
		Muestran confianza.	13
		Justifican y sustentan las ideas,	14
		Son creativos y cumplen las asignaciones de tiempo.	15
Logro de aprendizaje significativo en el área de personal social	Se desenvuelve éticamente	Compara sus nociones sobre los valores que se practican y reconocen en su ambiente cercano con las propias acciones.	1
		Identifica, desde su rol en la escuela y la familia, la responsabilidad de sus acciones.	2

	Convive a respetándose a sí mismo y a los demás	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.	3
		Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad, enriqueciéndose mutuamente.	4
		Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, mecanismos y canales apropiados.	5
		Cuida los espacios públicos y el ambiente desde la perspectiva del desarrollo sostenible.	6
	Construye interpretaciones históricas	Obtiene la información sobre determinados hechos históricos a partir de cuadros estadísticos y gráficos sencillos, libros de síntesis o investigaciones históricas, con ayuda del docente.	7
		Selecciona, entre las fuentes proporcionadas por el docente, aquellas que le proporcionan información sobre un hecho o proceso histórico.	8
		Utiliza biografías de diversos personajes para obtener información.	9
	Actúa responsablemente en el ambiente	Compara los espacios geográficos de su localidad y región.	10
		Promueve acciones para el uso responsable de los recursos económicos y financieros por parte de las personas de su localidad.	11

CAPITULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación se presentarán los resultados obtenidos de la investigación realizada, dichos resultados están de acuerdo a las variables objeto de estudio, Software Windows Live Movie Maker, trabajo colaborativo y aprendizaje significativo en el área de personal social.

La información obtenida se presenta a través de tablas de distribución de frecuencia y sus respectivos gráficos considerando cada uno de los indicadores.

1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS:

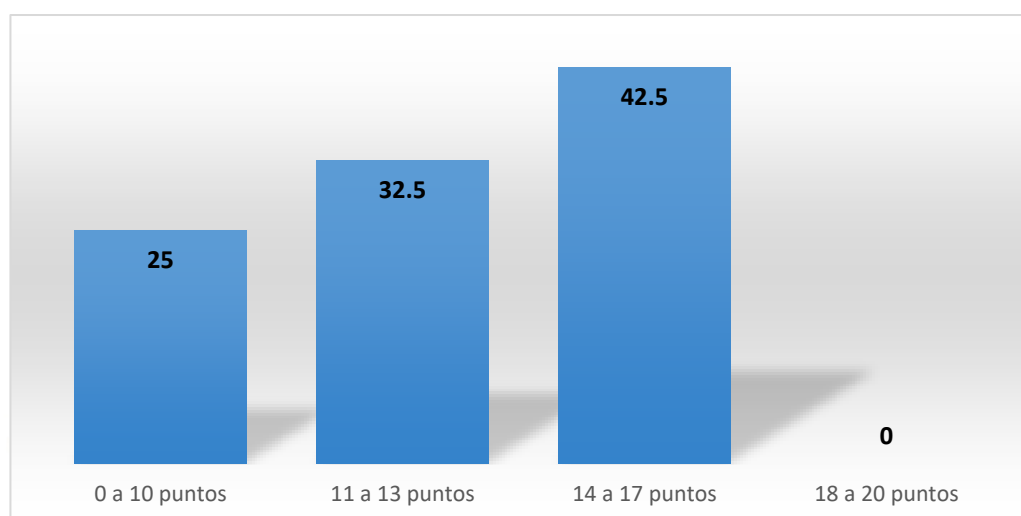
1.1. ANTES DE LA APLICACIÓN DE SOFTWARE WINDOWS LIVE MOVIE MAKER Y EL TRABAJO COLABORATIVO

Tabla 1. Logro del aprendizaje significativo en el área de Personal Social antes de la aplicación de Software Windows Live Movie Maker.

Logro del aprendizaje antes de la aplicación	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
0 a 10 puntos	10	25,0
11 a 13 puntos	13	32,5
14 a 17 puntos	17	42,5
18 a 20 puntos	0	0,0
Total	40	100,0

Fuente: Elaboración propia -2016

Grafico 1: *Logro del aprendizaje significativo en el área de Personal Social antes de la aplicación Software Windows Live Movie Maker*



Fuente: Elaboración propia -2016

Los resultados del aprendizaje significativo en el área de personal social indican que antes de la aplicación del Software Movie Live Maker la mayoría de alumnos han obtenido puntajes satisfactorios, representados en un 42.5% los mismos que se encuentran ubicados en el rango de entre 14 a 17 puntos, así mismo los que han obtenido un resultado regular representan un 32.5% encontrándose en el rango de 11 a 13 puntos y finalmente los que han obtenido resultados por debajo del promedio representa un 25% encontrándose en el rango de 0 a 10 puntos.

También se aprecia que la cantidad de alumnos que han obtenido nota aprobatoria superior a 14 puntos alcanzan un 42.5%, mientras los estudiantes que han obtenido nota desaprobatoria es decir inferior a 13 puntos alcanzan un 57.5% porcentaje que consideraría elevado en el proceso de aprendizaje, así mismo se debe resaltar que dentro de este rango preocupa el 25% que representa a los estudiantes con notas inferiores a 10 puntos cuyo aprendizaje se considera mínimo en los niveles establecidos por el MINEDU.

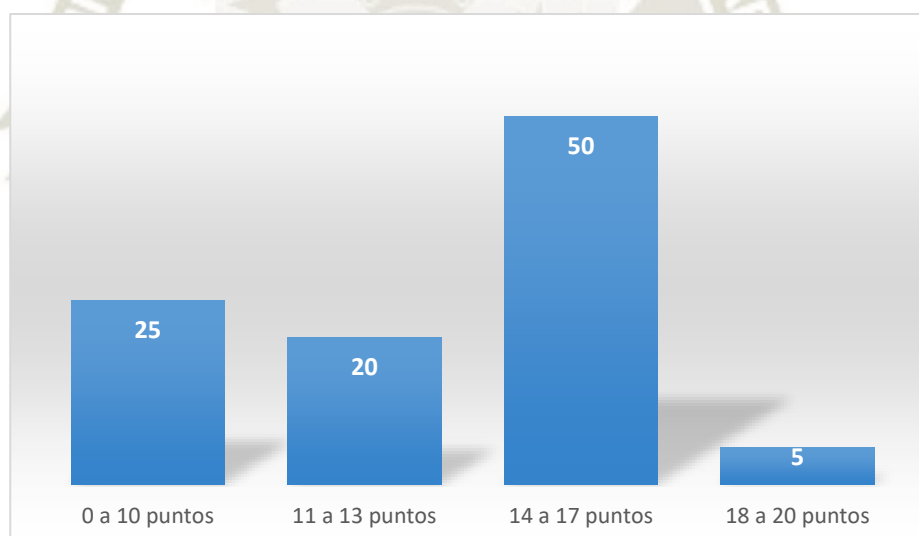
Se puede deducir que el alto índice de estudiantes con nota desaprobatoria se debió a consecuencia de explícitos como la falta de estimulación e innovación tecnológica que debería de manifestarse en los contenidos impartidos dentro de las sesiones de aprendizaje para el área de personal social, o factores implícitos como los socio-económicos, culturales, fisiológicos, entre otros.

Tabla 2. Logro de aprendizaje significativo en el área de Personal Social antes de la aplicación Trabajo colaborativo

Logro del aprendizaje virtual antes de la aplicación	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
0 a 10 puntos	10	25,0
11 a 13 puntos	8	20,0
14 a 17 puntos	20	50,0
18 a 20 puntos	2	5,0
Total	40	100,0

Fuente: Elaboración propia -2016

Grafico 2. Logro del aprendizaje significativo en el área de personal social antes de la aplicación Trabajo colaborativo



Fuente: Elaboración propia -2016

Los resultados del aprendizaje significativo en el área de personal social indican que antes de la aplicación del Trabajo Colaborativo los estudiantes han obtenido los siguientes resultados, el rango de 18 a 20 puntos representa un 25% de estudiantes que han obtenido un nivel óptimo en el logro de aprendizaje, el rango de 14 a 17 puntos representa un 50% de estudiantes que han obtenido un nivel satisfactorio, el rango de 11 a 13 puntos representa un 20% de estudiantes que han obtenido un nivel regular de aprendizaje y finalmente el rango de 0 a 10 puntos representa el 25% de estudiantes que han obtenido un nivel de aprendizaje inferior al promedio.

También se aprecia que los estudiantes con nota aprobatoria superior a 14 puntos alcanzan un porcentaje de 55%, en tanto los estudiantes con nota desaprobatoria inferior a 13 puntos alcanzan un porcentaje de 45% indicador que se considera elevado en el proceso de aprendizaje, así mismo se debe resaltar el 25% de estudiantes con nota inferior a 10 porcentaje similar al obtenido en la tabla 1.

De los resultados obtenidos se deduce que aún existe un alto porcentaje de estudiantes que no han logrado obtener un resultado satisfactorio en el proceso de aprendizaje a consecuencia de la falta de participación de los estudiantes como entes activos en las sesiones de aprendizaje del área de personal social.

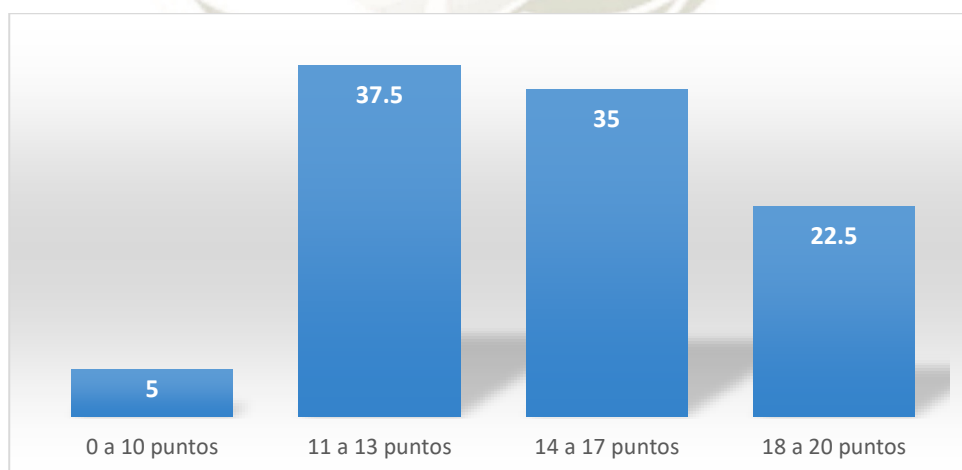
1.2. DESPUÉS DE LA APLICACIÓN SOFTWARE WINDOWS LIVE MOVIE MAKER Y EL TRABAJO COLABORATIVO

Tabla 3. Logro del aprendizaje significativo en el área de Personal Social después de la aplicación Software Windows Live Movie Maker.

Logro del aprendizaje virtual después de la aplicación	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
0 a 10 puntos	2	5,0
11 a 13 puntos	15	37,5
14 a 17 puntos	14	35,0
18 a 20 puntos	9	22,5
Total	40	100,0

Fuente: Elaboración - 2016

Grafico 3. Logro del aprendizaje significativo en el área de Personal Social después de la aplicación Software Windows Live Movie Maker.



Fuente: Elaboración propia - 2016

Los resultados indican que el mayor número de estudiantes se encuentra en el rango de 11 a 13 puntos representados con el 37.5% los que han obtenido un nivel regular de aprendizaje, seguido por el rango de 14 a 17 puntos representado con un 35% los que han obtenido un nivel satisfactorio, el rango de 18 a 20 puntos representado con un 22.5% los que han obtenido un nivel óptimo y el rango de 0 a 10 puntos representado con un 5% con un nivel poco aceptable.

También se aprecia que la cantidad de estudiantes aprobados con nota superiores a los 14 puntos alcanzan un 57.5% y los estudiantes con nota desaprobatoria inferior a 13 puntos alcanza un 42.5%, así mismo se observa que el nivel mínimo de aprendizaje alcanza un 5% y que el nivel óptimo de aprendizaje alcanza un 22.5%, validándose el efecto positivo que tiene la aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación, para nuestro caso la utilización del Windows Live Movie Maker implementadas dentro de las sesiones de aprendizaje en el área de personal social.

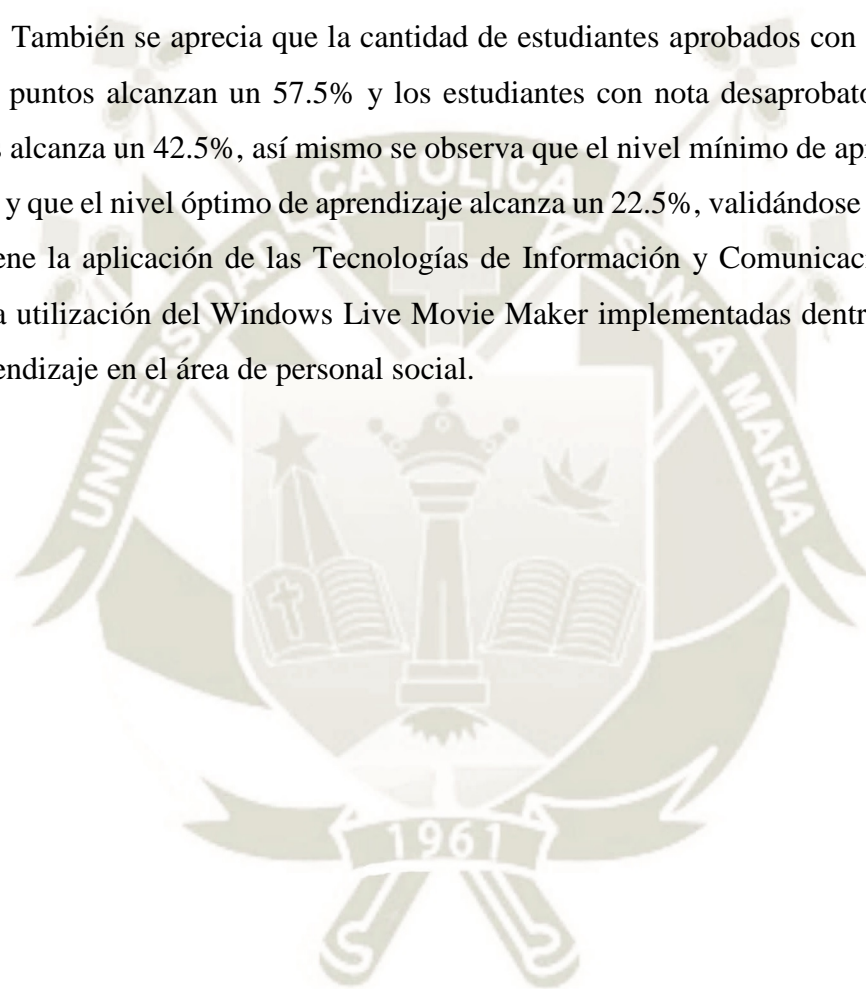
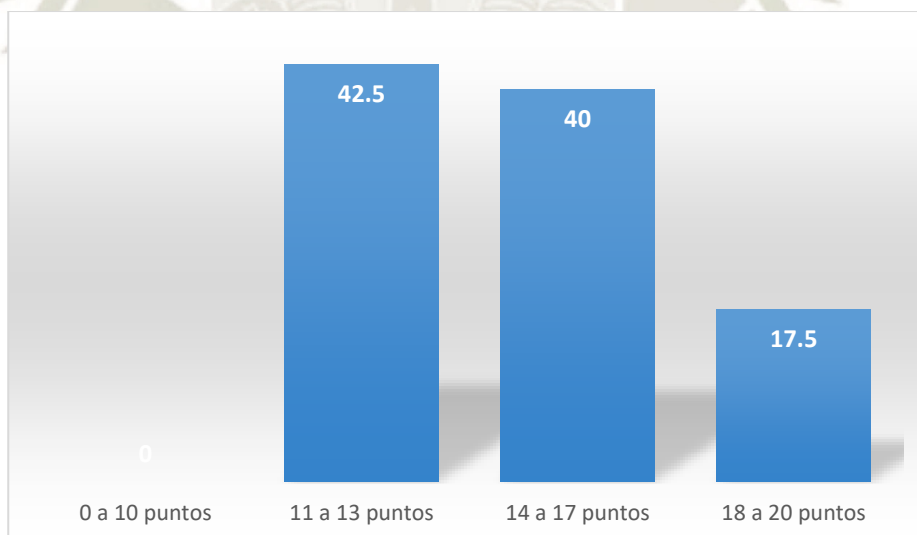


Tabla 4. Logro del aprendizaje significativo en el área de Personal Social, después de la aplicación Trabajo Colaborativo.

Logro del aprendizaje virtual después de la aplicación	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
0 a 10 puntos	0	0
11 a 13 puntos	17	42,5
14 a 17 puntos	16	40,0
18 a 20 puntos	7	17,5
Total	40	100,0

Fuente: Elaboración propia - 2016

Grafico 4. Logro del aprendizaje significativo en el área de Personal Social después de la aplicación Trabajo Colaborativo.

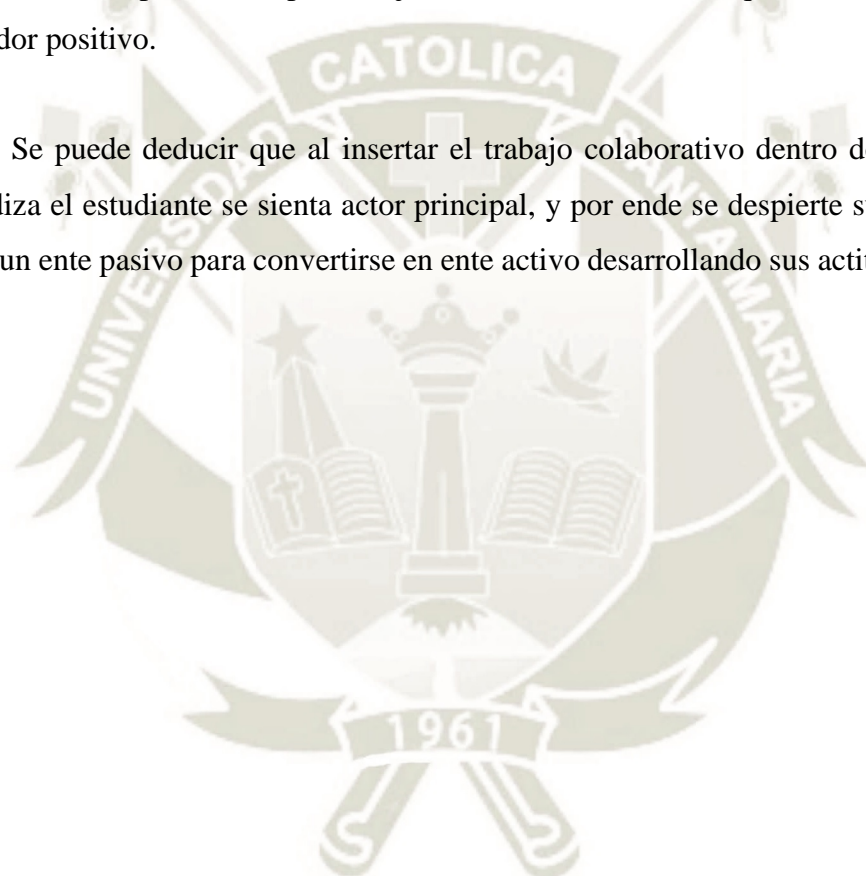


Fuente: Elaboración propia - 2016

Los resultados muestran que el mayor número de estudiantes se encuentra en el rango de 11 a 13 puntos representados con el 42.5%, seguido por el rango de 14 a 17 puntos representado con un 40%, y el rango de 18 a 20 puntos representado con un 17.5%, aplicándose el trabajo colaborativo.

Se aprecia que la cantidad de estudiantes aprobados con nota superiores a los 14 puntos alcanzan un 57.5% y los estudiantes con nota desaprobatoria inferior a 13 puntos alcanza un 42.5%, así mismo se observa que el nivel mínimo de aprendizaje alcanza un 0% y que el nivel óptimo de aprendizaje alcanza un 17.5%, lo que es un considerado un indicador positivo.

Se puede deducir que al insertar el trabajo colaborativo dentro de las sesiones de aprendizaje el estudiante se sienta actor principal, y por ende se despierte su interés dejando de ser un ente pasivo para convertirse en ente activo desarrollando sus actitudes y aptitudes.



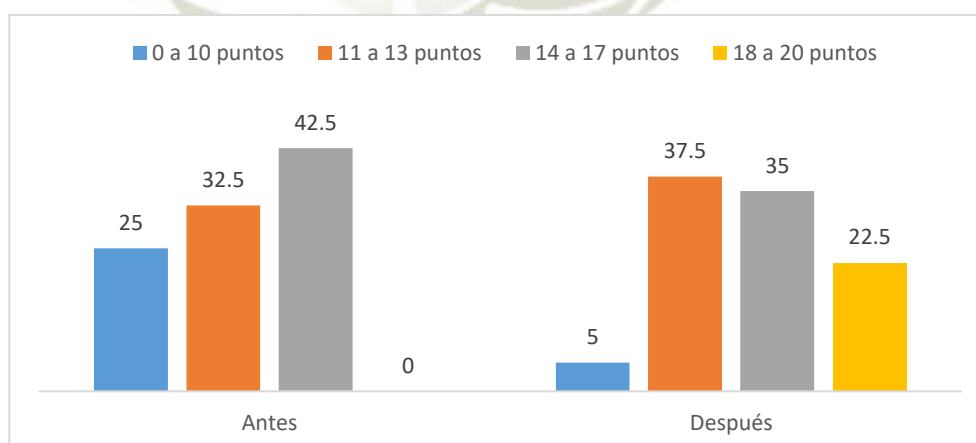
1.3. COMPARATIVO DE LOGRO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES

Tabla 5. Comparativo del logro de aprendizaje significativo antes y después de aplicación de Software Windows Live Movie Maker

Logro del aprendizaje después de la aplicación	Antes (Pre test)		Después (post test)	
	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
0 a 10 puntos	10	25,0	2	5,0
11 a 13 puntos	13	32,5	15	37,5
14 a 17 puntos	17	42,5	14	35,0
18 a 20 puntos	0	0	9	22,5
Total	40	100,0	40	100,0

Fuente: Elaboración propia - 2016.

Grafico 5. Comparativo del logro de aprendizaje significativo antes y después de aplicación de Software Windows Live Movie Maker



Fuente: Elaboración propia -2016

Los resultados al comparar las tablas del pre-test y post-test de aplicar el Windows Live Movie Maker en el proceso de aprendizaje significativo en el área de personal social claramente muestran que la cantidad de estudiantes dentro del rango de 0 a 10 puntos reducen de un 25% a un 5%, en el rango de 11 a 13 puntos se incrementa de 32.5% a 37.5%, en el rango de 14 a 17 puntos se reduce de 42.5% a 35%, por otra parte el porcentaje de estudiantes dentro del rango 18 a 20 puntos se incrementa de 0% a un 22.5.

De los resultados obtenidos se deduce que los indicadores que se observan se consideran favorables dentro de la investigación, mejoran claramente el aprendizaje de los estudiantes cuando se utiliza tecnologías de información y comunicación para nuestro caso la herramienta Windows Live Movie Maker, la misma que es una herramienta de fácil disponibilidad y uso.

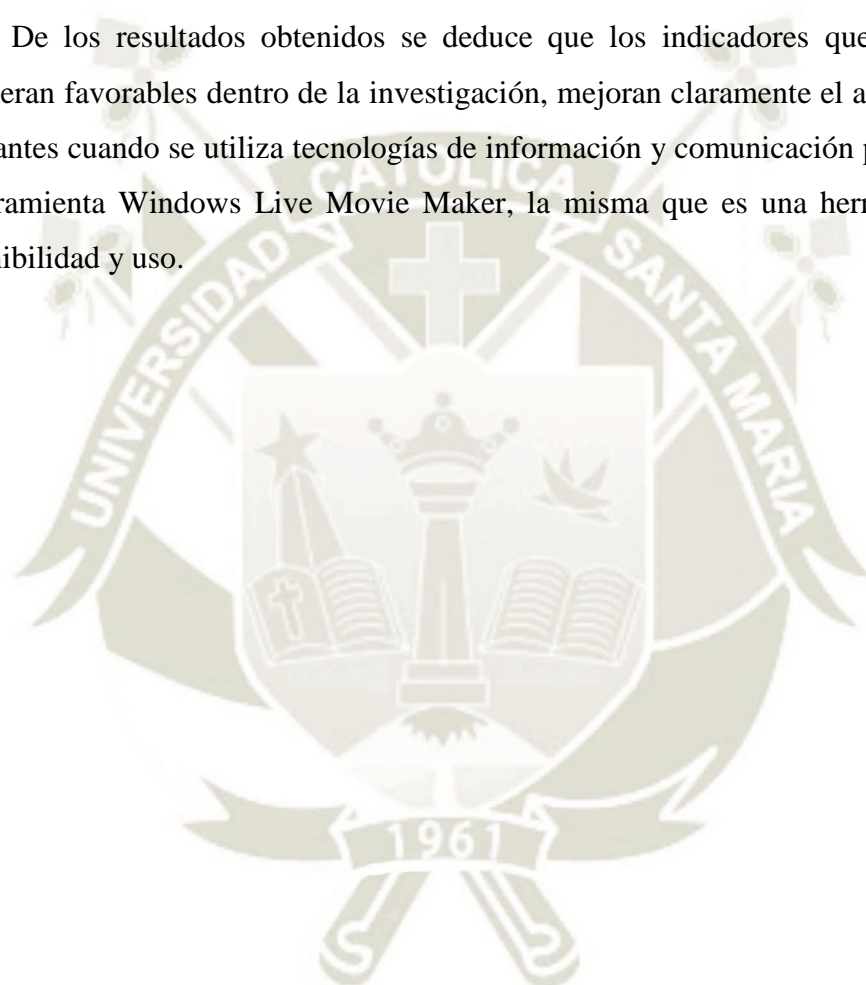
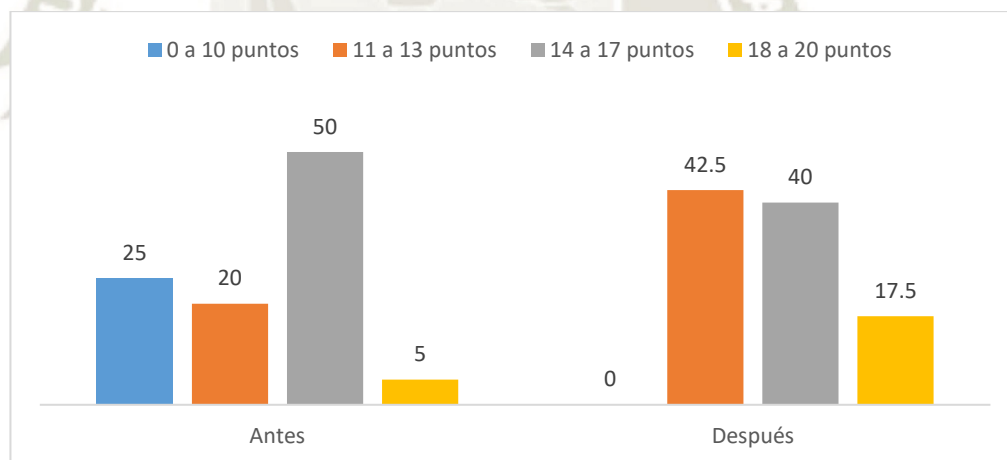


Tabla 6. Comparativo del logro aprendizajes significativo virtuales en el área de personal social antes y después de la aplicación de Trabajo colaborativo

Logro del aprendizaje después de la aplicación	Antes (Pre test)		Después (post test)	
	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
0 a 10 puntos	10	25,0	0	0
11 a 13 puntos	8	20,0	17	42,5
14 a 17 puntos	20	50,0	16	40,0
18 a 20 puntos	2	5,0	7	17,5
Total	40	100,0	40	100,0

Fuente: Elaboración propia -2016

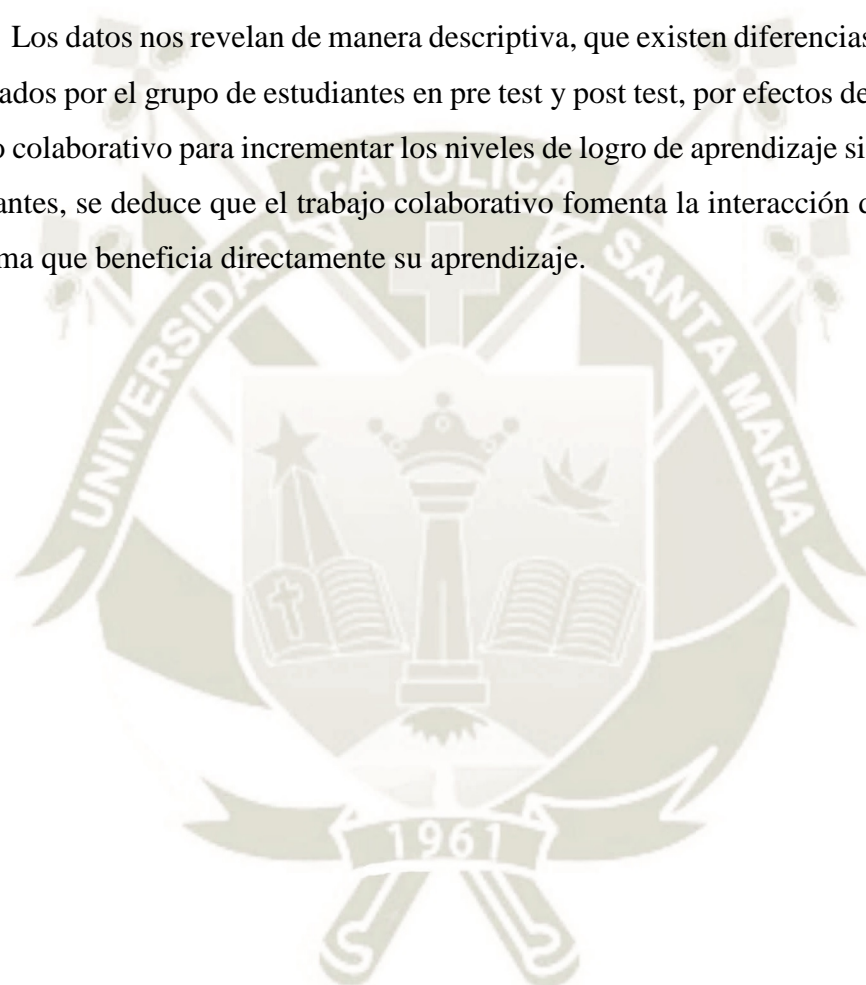
Grafico 6. Comparativo del logro de aprendizajes significativo virtuales en el área de personal social antes y después de la aplicación de Trabajo colaborativo



Fuente: Elaboración propia -2016

En la tabla y gráfico 6 los resultados al comparar el pre test y en el post test de aplicar el trabajo colaborativo en las sesiones de aprendizaje del área de personal social, en los estudiantes del tercer grado de primaria observándose en el rango de 0 a 10 puntos una reducción de 25% a 0%, en el rango de 11 a 13 puntos un incremento de 20% 42.5%, en el rango de 14 a 17 puntos una reducción de 50% a 40% y en el rango de 18 a 20 un incremento de 5% a 17.5%.

Los datos nos revelan de manera descriptiva, que existen diferencias entre los niveles alcanzados por el grupo de estudiantes en pre test y post test, por efectos de la aplicación del trabajo colaborativo para incrementar los niveles de logro de aprendizaje significativo de los estudiantes, se deduce que el trabajo colaborativo fomenta la interacción de los estudiantes la misma que beneficia directamente su aprendizaje.



2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

2.1. LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVO Y APLICACIÓN DE SOFTWARE WINDOWS LIVE MOVIE MAKER

Distribución normal y pruebas de normalidad

Se ha evaluado el logro de aprendizaje virtual a un grupo de estudiantes con la finalidad de comparar sus resultados. ¿Es la variabilidad de la variable aleatoria (logro de aprendizaje virtual) diferente en el grupo?

Tabla 7. Intervalos de confianza del Grupo Pre test (Antes) y pos test (después)

Medidas	Logro de aprendizaje -	Logro de aprendizaje –
	Pre test	Post test
Media =	12,80	14,28
Error estándar =	0.475	0.467
IC 95% Límite inferior =	11,84	11.55
IC 95% Límite superior =	14.29	14.58

Es evidente que la media del Grupo post test se encuentra dentro del intervalo de confianza del Grupo pre test del mismo modo que la media del Grupo pre test se encuentra dentro del intervalo de confianza del Grupo post test; por lo tanto los grupos no son diferentes.

El ritual de la significancia estadística

1	Hipótesis Ho: La variabilidad de la variable logro de aprendizaje no es diferente en cada grupo H1: La variabilidad de la variable logro de aprendizaje es diferente en cada grupo
2	Nivel de significancia Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0.05$
3	Estadístico de prueba: Kolgomorov de una muestra
4	Valor de p $p=0,23 = 23\%$ Lectura del p-valor Con una probabilidad de error del 23% la distribución de la variable logro de aprendizaje virtual es diferente a la distribución normal.
5	Toma de decisiones La variabilidad de la variable logro de aprendizaje virtual no es diferente en cada grupo.

Interpretación

La variable analizada tiene distribución normal a un 95% de confianza.

Prueba de hipótesis o el ritual de la significancia estadística para una muestra relacionada.

Ho No existe diferencias entre los resultados hallados en el pre y post test.

H1 Existe diferencias entre los resultados hallados en el pre y post test.

Nivel de significancia = 0.05

Estadístico: Prueba t Student para una muestra relacionada.

Tabla 8. Prueba de hipótesis para el Pre test (antes) y Post-Test (después)

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
P PRE TEST a MOVIE MAKER r - POST TEST 1 MOVIE MAKER	-1.475	.987	.156	-1.791	-1.159	-9.454	39	.000

Regla de decisión:

Si el P – valor es menor al nivel de significancia (0.05) entonces se rechaza la hipótesis nula.

Decisión:

Se observa en la tabla, que el p-valor es (0.000) menos al nivel de significancia (0.05) por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que señala que existen diferencias entre los resultados hallados en el pre test y post test.

2.2. LOGRO DE APRENDIZAJES Y APLICACIÓN DE TRABAJO COLABORATIVO

Distribución normal y pruebas de normalidad

Se ha evaluado el logro de aprendizaje virtual a un grupo de estudiantes con la finalidad de comparar sus resultados. ¿Es la variabilidad de la variable aleatoria (logro de aprendizaje virtual) diferente en el grupo pre test y poste test?

Tabla 9. Cuadro de intervalos de confianza del Grupo Pre test y pos test.

Medidas	Logro de aprendizaje Pre	Logro de aprendizaje Post
	test	test
Media =	13.10	14.60
Error estándar=	0.405	0.413
IC 95% Límite inferior=	12.28	13.09
IC 95% Límite superior =	14,70	15.42

Es evidente que la media del Grupo post test se encuentra dentro del intervalo de confianza del Grupo pre test del mismo modo que la media del Grupo pre test se encuentra dentro del intervalo de confianza del Grupo post test; por lo tanto los grupos no son diferentes.

El ritual de la significancia estadística

1	Hipótesis Ho: La variabilidad de la variable logro de aprendizaje no es diferente en cada grupo H1: La variabilidad de la variable logro de aprendizaje es diferente en cada grupo
2	Nivel de significancia Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0.05$
3	Estadístico de prueba: kolgomorov Smirnov de una muestra
4	Valor de p=0,408= 40.8% Lectura del p-valor Con una probabilidad de error del 40.8% la distribución de la variable logro de aprendizaje es diferente a la distribución normal.
5	Toma de decisiones La variabilidad de la variable logro de aprendizaje no es diferente en cada grupo.

Interpretación

La variable analizada tiene distribución normal a un 95% de confianza.

Prueba de hipótesis o el ritual de la significancia estadística par una muestra relacionada

Ho No existe diferencias entre los resultados hallados en el pre y post test.

H1 Existe diferencias entre los resultados hallados en pre y post test.

Nivel de significancia = 0.05

Estadístico: Prueba t Student para una muestra relacionada.

Tabla 10. Prueba de hipótesis para el Pre-Test (Antes) y Post-Test(después).

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95 % intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
PRE TEST TRABAJO COLABORT - POST TEST TRABAJO COLABORT	-1.500	1.132	.179	-1.862	-1.138	-8.379	39	.000

Regla de decisión:

Si el P- valor es menor al nivel de significancia (0.05) entonces se rechaza la hipótesis nula.

Decisión:

Se observa en la tabla, que el p-valor es (0.000) menos al nivel de significancia (0.05) por lo que se rechaza la hipótesis alterna que señala.

Se observa en la tabla, que el valor p- valor obtenido es (0.000) menor al nivel de significancia (0.05) por lo que se rechaza la hipótesis alterna que señala que existen diferencias entre los resultados hallados en el pre test y post.

3. DISCUSIÓN

No existe divergencia entre los resultados obtenidos en nuestra investigación con los obtenidos por Ordoñez, J (2012) cuya investigación tuvo como objeto analizar los “recursos tecnológicos que poseen las instituciones de educación básica de distintos planteles educativos”²². De igual manera en estudio efectuado por Castañeda (2011) “utilización e influencia de las TIC en los estudiantes de educación secundaria a nivel personal y escolar”²³ y de Garcia Sanz, Anna (2013) “Las redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo. Una experiencia con Facebook”²⁴

Por lo que los resultados encontrados al realizar el trabajo de investigación se evidencia que el uso de tecnologías de la información y comunicación para nuestro caso el aplicativo Windows Live Movie Maker y el trabajo colaborativo en el aula, elevan considerablemente el rendimiento académico en los estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa N° 52 de Ilo Moquegua, permitiéndoles desarrollar cada una de las actividades que se presentan en la sesión de aprendizaje del área de personal social utilizando imágenes, sonidos, efectos al trabajar con el aplicativo Movie Maker además motivar y activar los órganos sensoriales, así mismo el trabajo colaborativo contribuye a la participación e interacción efectiva entre los estudiantes generando un ambiente apropiado de trabajo.

De otra parte no todos los estudiantes aprenden de la misma manera, en el tercer grado “C” de la I.E. Fe y Alegría N°52, es así que el 72% de estudiantes tiene como estilo de aprendizaje predominante el visual; de tal forma que el uso de este programa responde a los intereses de nuestros estudiantes que son nativos digitales, tal como se aprecia actualmente en la sociedad el uso de tecnología es preponderante.

²² ORDOÑEZ, J (2012). Estudio sobre el uso de las tecnologías de información y comunicación (TICs) en el área de Lengua y Literatura dentro de los establecimientos de Educación Básica. (Tesis de Licenciatura, Universidad Tecnológica de Israel), Cuenca – Ecuador, recuperado de <http://190.11.245.244/bitstream/47000/618/1/UISRAEL-EC-SIS-378.242-250.pdf>

²³ CASTAÑEDA (2011). Tecnologías digitales y el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación secundaria (Tesis de Doctorado). Universidad de educación de Madrid. España

²⁴ GARCIA SANZ, Anna, “Las Redes Sociales como Herramientas para el Aprendizaje Colaborativo: Una Experiencia con Facebook”, Revista RE-Presentaciones. Periodismo, Comunicación y Sociedad. Año 2, N° 5, julio – diciembre 2008, 49-59

El uso del Software Windows Live Movie Maker atiende a la diversidad de estudiantes que están en el aula; permitiendo un aprendizaje interactivo complementado con la pizarra Smart, adicionalmente hay que reconocer que no todas las instituciones educativas cuentan con tecnológicos adecuados y de última generación motivo por el cual el Windows Live Movie Maker al ser un aplicativo incluido en el sistema operativo Windows de la mayoría de ordenadores este se encuentra al alcance de estudiantes y de docentes el mismo que no necesita estar interconectado con Redes de Internet.

Así también podemos dar mención a lo siguiente: “Realmente es un tema clave el estudio del rol del docente ante las nuevas tecnologías. Además de utilizarlas como herramienta para hacer múltiples trabajos (buscar información, redactar apuntes...), además de asegurar a los estudiantes una alfabetización digital, conviene que las utilicen como potente instrumento didáctico para facilitar los procesos de enseñanza – aprendizaje, aplicando diversas metodologías en función de los recursos disponibles, de las características de los estudiantes, y de los objetivos que se pretenden...” (PM, 2002).

Se hace necesaria la alfabetización digital en los estudiantes, así evitar el fracaso escolar, mejorar el aprendizaje e incluir a los estudiantes con necesidades educativas especiales para que puedan mejorar su productividad, teniendo como referencia los resultados que se observan en el área de personal social de la presente investigación.

Por tal razón damos énfasis al presente trabajo de investigación cuyo objetivo es brindar a los docentes muchas razones para aprovechar lo que nos proporciona la Tecnología de la Información y comunicación así como también insertarlas en las nuestras sesiones de aprendizaje adicionando un valor agregado que mejore de esta manera sus prácticas cotidianas para con los estudiantes.

Finalmente, la orientación de nuestro trabajo de investigación garantizará que docente y estudiante interactúen con la tecnología en beneficio de su aprendizaje y desarrollo de habilidades rompiendo de esta manera los paradigmas de la enseñanza tradicional.

CONCLUSIONES

PRIMERA:

En la investigación se ha determinado que el logro de aprendizaje significativo en el área de personal social en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Fe y Alegría N° 57 de Ilo, Moquegua, en el pre test de la aplicación del software Windows Live Movie Maker y el trabajo colaborativo presentaron niveles mínimos de aprendizaje con un alto porcentaje en ambos casos, lo que indicaría que el estudiante limita el desarrollo de sus habilidades, en las actividades que se presentan en las sesiones de aprendizaje impartidas a consecuencia de la poca o nula inversión en recursos e infraestructura educativa (Equipos pedagógicos, material educativo y de difusión), factores socio-económicos, la participación de padres, interacción entre estudiantes, y porque no incluir la capacitación del docente.

SEGUNDA:

Aplicar el software Windows Live Movie Maker y el trabajo Colaborativo como objeto, medio y apoyo en las sesiones de aprendizaje del área de personal social, en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Fe y Alegría N° 57 de Ilo, Moquegua lograron incrementar los niveles de aprendizaje de los estudiantes, despiertan su interés y permiten que trabajen en forma colaborativa construyendo aprendizajes colectivos, aprovechando con eficiencia los recursos con los que se dispone.

TERCERA:

El uso apropiado de TIC (Software Movie Maker) integrada al aprendizaje colaborativo son factores que afectan directamente en el incremento del aprendizaje significativo en los estudiantes, elevan su rendimiento, desarrollan su conducta y relaciones socio efectivas.

Nuestra investigación pone en práctica un modelo pedagógico centrado en las necesidades de los estudiantes con bases innovadoras y constructivistas.

SUGERENCIAS

PRIMERA:

Frente al problema de aprendizaje significativo en los estudiantes se presenta una propuesta cuyo propósito es optimizar el uso de tecnologías y trabajo colaborativo aplicando diferentes estrategias didácticas con incidencia directa en los niveles de logro de los estudiantes.

SEGUNDA:

Incorporar dentro de nuestras unidades didácticas como recurso educativo alternativo el uso del software Windows Live Movie Maker para el logro de aprendizajes significativos, debido a que tiene un costo cero porque viene con el sistema operativo instalado en los ordenadores, su aplicación es sencilla a diferencia de otros programas de edición y es de gran utilidad porque permite realizar presentaciones con imágenes y música.

TERCERA:

Asumir como docentes el reto de incorporar tecnologías de información y comunicación (TIC) y trabajo colaborativo, lo que implicaría una constante capacitación, actualización y modernización que les permita ser innovadores en el desarrollo de nuevas propuestas educativas que articulen los diferentes campos del conocimiento de manera eficiente y eficaz.

CUARTA:

Inculcar en la mentalidad de los estudiantes el uso adecuado de la tecnología y trabajo colaborativo haciéndolos entes activos en la obtención de logros generando experiencias de aprendizaje que formen en él destrezas emocionales e intelectuales.

BIBLIOGRAFIA

- Alfaro Casas, L. (2005). *Las TICs en educación*. Proyecto Universidad Virtual, U.N.S.A. Arequipa.
- Arteaga, M. (2015). *Manual de Movie Maker*
http://www.aragonemprendedor.com/archivos/descargas/manual_movie_maker.pdf
- Henríquez Zúñiga, R. (2014). *Uso de Recursos Digitales para Trabajar Evidencias*. Constanza Espinoza Canessa taller.evidenciastic@gmail.com
- Johnson, D; Johnson R, y Holubec, E (1999). *Los nuevos círculos del aprendizaje*. La cooperación en el aula y la escuela, AIQUE, cap. 1 ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?
- Johnson, D; Johnson R, y Holubec, E (1999). *Los nuevos círculos del aprendizaje*. La cooperación en el aula y la escuela, AIQUE, cap. 3 Los componentes esenciales del aprendizaje cooperativo
- MINEDU. (2015). *Trabajo colaborativo*.
http://sistemas02.minedu.gob.pe/archivosdes/fasc_ped/01_pedg_d_s1_f6.pdf
- Rottemberg, Anijovich, “Cap. 2 *Los docentes como diseñadores de la enseñanza*” en: *Estrategia de enseñanza y diseño de unidades de aprendizaje*, Universidad Nacional de Quilmas (Carpeta de Trabajo)
- Slavin, R. (1999). *Aprendizaje cooperativo*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor
- MINEDU. (2015). *Logro de aprendizajes virtuales*. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2015/07/Cuadernillo2.pdf>
- MINEDU (2015) *Rutas de aprendizaje*. <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/primaria.php#>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2007). *Aspectos metodológicos en el aprendizaje en primaria*. Fecha de consulta: 24/07/2015.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2007). *Aspectos metodológicos en el aprendizaje*. Fecha de consulta: 24/12/2014.

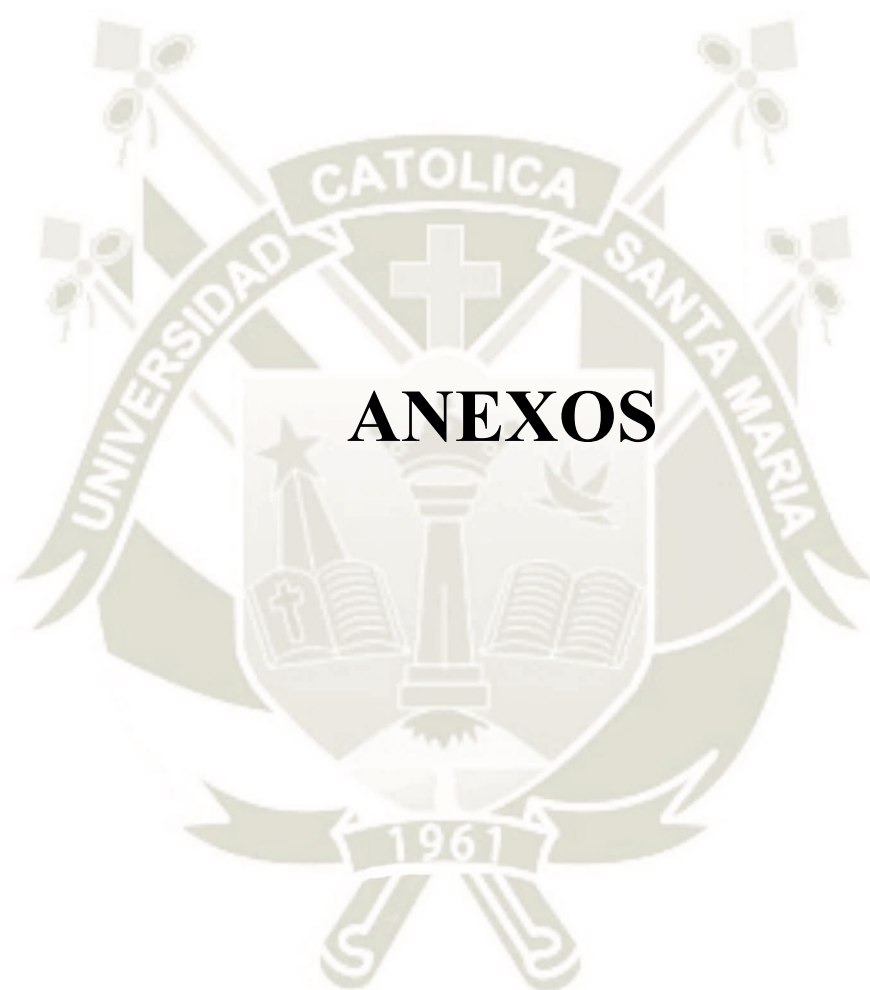
MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2007). *Aspectos metodológicos en el aprendizaje*. Fecha de consulta: 24/12/2014.

MINEDU (2015) *Diseño Curricular Nacional*
<http://lasrutasdelaprendizaje.blogspot.pe/2015/06/dcn-2015-para-word-disenio-curricular.html>

Mendom@atic@. *Revista digital de personal social*. Fecha de consulta: 24/12/2014. nnn

NATIONAL COUNCIL OF TEACHERS OF MATHEMATICS. (2003). *Principios y estándares para la educación personal social*. Sevilla: Sociedad Andaluza de Educación Matemática Thales

Salas, Carlos. (2015). *Movie Maker*. https://es.wikipedia.org/wiki/Google_Drive



ANEXOS

ANEXO 01. PROPUESTA

SESIONES DE APRENDIZAJE I.E FE Y ALEGRIA N° 52

ÁREA DE PERSONAL SOCIAL

TERCER GRADO DE PRIMARIA

(cantidad de alumnos 40)

1. SESIONES DE APRENDIZAJE CON SOFTWARE LIVE MOVIE MAKER

Sesión Movie Maker Competencia 6 de actúa responsablemente en el ambiente

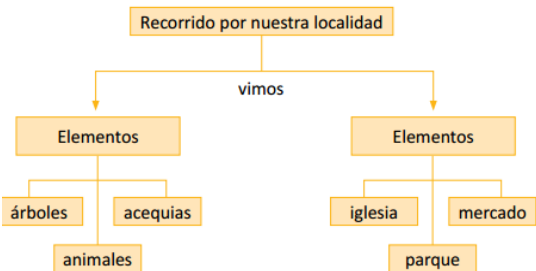
SESION DE APRENDIZAJE N°1

1.- DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“FE Y ALEGRIA” N° 52	GRADO	3°	SECCIÓN	A,B,C
ÁREA	Personal Social	BIMESTRE	2°	DURACIÓN	90 minutos
DOCENTE	Betty Sheridan Díaz Añasco.	UNIDAD	4	FECHA	19-09-16
TÍTULO DE LA SESION	Identificamos elementos naturales y sociales				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	En la sesión de hoy vamos a tener que identificar los elementos naturales y sociales para poder reconocer lo que la naturaleza nos da y lo que nosotros le aportamos				

2.- APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST.EV.
6.Actúa responsablemente en el ambiente	6.1 Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos	Reconoce y diferencia algunos elementos naturales de los sociales de nuestra localidad	Lista de cotejo



54

		<p>el recorrido. En grupos organizan la información y escogen las fotografías que utilizaran en su video, y plantean descripciones a las imágenes, también escogen la música de fondo que le pondrán a su video, escogerán los efectos de sonido e imagen teniendo en cuenta para quien va dirigido el video..</p> <p>Con apoyo de la docente, hacen las correcciones necesarias, luego guardan la película, para compartir sus videos por la redes sociales:</p> <p>Youtube.</p> <p>Facebook.</p> <p>ENTRE TODOS</p> <p>Después de haber terminado de elaborar y publicar su video, nos reunimos reúnelos en asamblea para compartir la información. Es decir observaran los videos para dialogar acerca de lo relizado. Solicita a un integrante del grupo que explique lo que representa su video y como se sintieron al elaborarlo.</p> <p>TOMANDO DECISIONES</p> <p>Entre todos reflexionamos sobre el amor y cuidado del medio ambiente y los aportes que las personas hicieron en el mercado, plazas, y parques. Elaboramos un esquema entre todos para luego copiarlo en los cuadernos</p>  <pre> graph TD A[Recorrido por nuestra localidad] --> B[vimos] B --> C[Elementos] B --> D[Elementos] C --> E[árboles] C --> F[animales] C --> G[acequias] D --> H[iglesia] D --> I[mercado] D --> J[parque] </pre>		
CIERRE	Evaluación	<p>Se pide a los niños y niñas que resuelvan la ficha de autoevaluación</p> <p>Escribiran con un SÍ o NO en cada una de las siguientes preguntas, según corresponda:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 El Perú es un bello país y el barrio es mi hogar. 2 Aplique el software movie maker window live. 3 ¿Represente un elemento natural o social? 4 ¿Cuido las áreas verdes de mi colegio? 		10

Sesión movie maker competencia 2, se desenvuelve éticamente.

SESION DE APRENDIZAJE N°2

1.- DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“FE Y ALEGRIA” N° 52	GRADO	3	SECCIÓN	A,B,C
ÁREA	Personal Social	BIMESTR E	2	DURACIÓ N	95 MINT S
DOCENTE	Betty Sheridan Díaz Añasco.	UNIDAD	4	FECHA	13-09-16
TITULO DE LA SESION		Las buenas relaciones nos hacen felices			
PROPOSITO DE LA SESIÓN		Los niños y niñas dialogaran y reflexionaran sobre las acciones buenas y malas para distinguirlas.			
2.- APRENDIZAJES ESPERADOS					
COMPETENCI A	CAPACIDAD	INDICADOR		INST.EV.	
Se desenvuelve éticamente.	Se cuestiona éticamente ante las situaciones cotidianas.	- Responde con palabras frente a un desacuerdo o malestar cuando percibe conductas malas		Lista de cotejo	
		- Responde con agrado frente a una determinada situación buena			

ACT	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	T
INICIO	Problematización	Niños y niñas con necesidad de conocer las autoridades que velan por sus derechos dentro y fuera de su escuela.	Tabla, cajas de remedios o envases de plástico descartables. Cinta adhesiva. Anexo 1 y Anexo 2.	10
	Motivación (Recuperación de saberes)	<p>Recordamos entre toda la sesión anterior donde: aprendieron una técnica para manejar las emociones y reconocieron que las buenas actitudes nos llevan a una convivencia armónica. Formula estas interrogantes: ¿han puesto en práctica la técnica que aprendieron?, ¿cuál fue el resultado?, ¿cómo se sintieron?, ¿creen que es importante regular las emociones?, ¿por qué?</p> <p>Invítalos a participar de la dinámica “Comentamos acciones buenas y malas que hemos visto esta semana”, que consiste en lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se sentarán en el piso formando una ronda. • Tres de ellos comentarán una acción buena que observaron en esta semana y, luego, otro comentará una acción mala. • Si alguno no recuerda una acción buena o mala, dará paso al siguiente compañero <p>Se realiza una pregunta a los niños y a las niñas: ¿por qué creen que fueron buenas o malas las acciones que comentaron?</p>		
	Propósito	Hoy conocerán que las motivaciones y las intenciones de acciones que se miran como malas o buenas son importantes a fin de expresar nuestro agrado o desacuerdo en situaciones de la vida cotidiana.		

DESARROLLO	Gestión del acompañamiento del desarrollo de las competencias	<p>Formulamos algunos acuerdos para cumplirlos durante la sesión</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>En grupo de clase</p> <p>Organiza grupos pequeños y se le entrega a cada equipo una copia del Anexo 1.</p> <p>Indica que observen las imágenes y, luego, las comenten al interior de cada grupo. Fomenta el diálogo a través de estas interrogantes: ¿por qué ocurre lo que vemos en las imágenes?; ¿cuáles son las motivaciones o intenciones de las actitudes que percibimos como malas?; ¿les parece bien tomar decisiones sin conocer en realidad cómo fue determinada situación?, ¿por qué?; ¿cómo sería nuestra convivencia si percibimos las acciones sin considerar lo que las generó o provocó?</p> <p>Pide que en cada grupo dialoguen sobre la importancia de reconocer cuáles son las motivaciones e intenciones que provocan ciertas acciones que percibimos como buenas o malas.</p> <p>Forman grupos y elaboran un sociodrama sobre las acciones buenas y malas, eligen a un compañero para que graven en video con las herramientas tecnológicas como cámaras fotográficas, tabletas, celulares.</p> <p>Luego editan los videos, agregan descripciones, efectos de sonido, imagen para luego publicarlo en las redes sociales.</p> <p>Hacen correcciones si es necesario con la ayuda de la maestra y luego guardan la película y la publican en you tube o Facebook.</p> <p>Sentados todos observamos lo realizado.</p> <p>Es importante que todos reflexionemos y lleguemos a conclusiones, lo que no impide que,</p>	80
------------	--	---	----

		<p>al final, a manera de cierre, brindes algunas ideas que consoliden sus apreciaciones o despejen sus dudas.</p> <p>Monitorea el trabajo de los grupos y en cada uno consulta por qué los personajes del caso respondieron con actitudes que percibimos como buenas o malas (puedes mencionar otros ejemplos). Invita a todos a compartir lo que observaron en los videos.</p> <p>TOMA DE DECISIONES – REFLEXION</p> <p>Con el grupo en total:</p> <p>Promueve a la reflexión a partir de estas interrogantes: ¿las motivaciones o intenciones de las actitudes que percibimos como buenas o malas son siempre las mismas?; ¿les parece bien tomar decisiones sin conocer en realidad cuál fue la verdadera intención de una acción?, ¿por qué?; ¿es necesario conocer las motivaciones e intenciones que provocan una acción? Propicia el compromiso en los estudiantes de analizar una acción antes de decir si es buena o mala. Pregúntales: ¿qué podríamos hacer antes de percibir una acción como buena o mala? Se les pedirá que las respuestas las hagan en su cuaderno y la tengan presente en su vida cotidiana.</p>		
CIERRE	Evaluación	<p>En grupo de clase.</p> <p>Se les pregunta ¿qué les pareció la sesión y si le gusto?, además que digan en una palabra como se sintieron.</p>		5

Sesión movie maker competencia interpretaciones históricas

SESION DE APRENDIZAJE N°3

1.- DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“FE Y ALEGRÍA” N° 52	GRADO	3°	SECCIÓN	A,B,C
ÁREA	Personal Social	BIMESTRE	2°	DURACIÓN	90 MINTS
DOCENTE	Betty Sheridan Díaz Añasco.	UNIDAD	4°	FECHA	17-11-16
TITULO DE LA SESION	Caral, la primera civilización en América.				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Que valoren el patrimonio histórico y cultural para su conservación.				
2.- APRENDIZAJES ESPERADOS					
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR		INST.EV.	
Construye interpretaciones históricas	Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos.	Identifican y valoran restos arqueológicos de nuestra localidad.		Lista de cotejo	

ACT .	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	T
INICIO	Problematicación	Niños y niñas con necesidad de valorar lo importante que es la conservación de nuestro patrimonio cultural e histórico para su conservación	Libro de Personal Social 3, páginas: 196, 198 y 199 Papelotes. Plumones gruesos.	15
	Motivación (Recuperación de saberes)	Se les pide que observen las imágenes del libro de Personal social las páginas 178 y 179. , para que puedan realizar una comparación. Por equipos de trabajo a manera de competencia escriben en hojas sus opiniones		

	Propósito	El día de hoy nuestro propósito será .Que valoren el patrimonio histórico y cultural para su conservación		
DESARROLLO	Gestión del acompañamiento del desarrollo de las competencias	<p>PROBLEMATIZACIÓN: Mediante una lluvia de respuestas en el aula los estudiantes responderán a: ¿Cuál fue la primera ciudad construida en nuestro país?</p> <p>ANÁLISIS DE INFORMACION Realizaran una lectura silenciosa de la información que se les brindara, para que posteriormente organizados en equipos de trabajo compartan lo leído en el texto.</p> <p>Posteriormente se les realiza unas preguntas como:</p> <p>¿Qué materiales se utilizaron para la construcción de la aldea?,</p> <p>¿Conocen o han visitado la ciudad de Caral?</p> <p>¿Es un centro ceremonial o una aldea? ¿Cuáles son las características de dicha aldea? ¿Será importante cuidar nuestro patrimonio cultural?</p> <p>Pide a cada grupo que busquen información en internet y que descarguen imágenes donde se pueda visualizar algunos centros arqueológicos de nuestro país, para que puedan describir algunos de ellos , indicando su ubicación, estructura, tiempo de construcción etc,</p> <p>Luego se les solicita que creen un video con las imágenes descargadas, y seleccionan la música y los efectos de sonido e imagen.</p> <p>Realizan las correcciones necesarias con apoyo de la docente, luego guardan la película, para compartir sus videos en el aula:</p> <p>Con el macrogrupo observamos los videos realizados y damos nuestras apreciaciones</p> <p>Fueron la tierra y las actividades que realizaron los primeros pobladores las que los llevaron a construir sus propios abrigos y a construir viviendas, las que al agruparse dieron origen a las aldeas.</p> <p>Refuerza la idea observando un video.</p>		65

		<ul style="list-style-type: none"> • Caral fue la primera civilización en América que sobresalió por su organización .como civilización • En nuestra historia la ciudad de Caral da un gran aporte como civilización, y su modelo de organización sociopolítica para el desarrollo de otras sociedades. <p>TOMA DE DECISIONES</p> <p>Personalmente asumen un compromiso ciudadano para el cuidado de los centros arqueológicos, mismo.</p> <p>Proponemos una visita guiada a un centro arqueológico cercano</p> <p>De manera personal:</p> <p>Pídeles que escriban de qué manera asumen un compromiso ciudadano relacionado con el cuidado de los centros arqueológicos, luego lo adjuntan como anexo al final del video que elaboraron.</p> <p>Motívalos a conocer un centro arqueológico y que se organicen con sus padres para visitar alguno.</p>		
CIERRE	Evaluación	<p>En grupo de clase:</p> <p>Realizamos una meta cognición con preguntas:</p> <p>¿Qué aprendieron el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Para qué te sirve lo aprendido?</p>		10

Sesión movie maker competencia 3, Convive respetándose a sí mismo y a los demás.

SESION DE APRENDIZAJE N°4

1.- DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“FE Y ALEGRIA” N° 52	GRADO	3°	SECCIÓN	A,B,C
ÁREA	Personal Social	BIMESTRE	2°	DURACIÓN	90 MINT S
DOCENTE	Betty Sheridan Díaz Añasco.	UNIDAD	4°	FECHA	09- 11-16
TITULO DE LA SESION	Sabemos más de los animales en peligro de extinción				
PROPÓSITO	En esta sesión tenemos el propósito de que los estudiantes se formen como personas que conocen los recursos de su localidad y región. Que reflexiones y tomen conciencia en relación con el ambiente donde viven así como su accionar en el cuidado y protección del espacio geográfico y a los seres vivos que en él habitan.				
2.- APRENDIZAJES ESPERADOS					
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR		INST.EV.	
Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Cuida los espacios públicos y el ambiente desde la perspectiva del desarrollo sostenible.	Da a conocer que los recursos naturales que existen en su contexto deben ser usados con responsabilidad.		Lista de cotejo	

ACT.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	T
INICIO	Problematización	Los estudiantes tienen la necesidad de conservar nuestro patrimonio histórico y cultural.	Libro de Personal Social 3, páginas: 143 Internet Computadoras Cartulina plumones	15
	Motivación (Recuperación de saberes)	<p>Dialogamos con los estudiantes sobre las actividades de la sesión de ayer: las relaciones entre los seres vivos del ecosistema. Apoyándonos en las siguientes interrogantes: ¿Cuáles son los elementos naturales?, ¿Qué animales conocen?, ¿dónde viven estos animales?</p> <p>Para iniciar la sesión de hoy, empezaremos con la dinámica: “Charada de animales”.</p> <p>Los estudiantes se organizan en grupos de cuatro estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • un participante de cada grupo, por turno, escogerá un cartel donde estará escrito el nombre de un animal: mono, guacamayo, cocodrilo, cóndor, tortuga, koala, pingüino, oso, etc. • Luego, el grupo debe de realizar los sonidos onomatopéyicos y movimientos característicos del animal que le toco. • Mientras los demás estudiantes deben de adivinar de que animal se trata. <p>Terminada la dinámica iniciamos un dialogo sobre los animales que representaron, para ello se realizaran las siguientes interrogantes: ¿Creen ustedes que hay animales que se encuentran en peligro de extinción? ¿Qué significa extinción?</p>		
	Propósito	<p>Hoy conoceremos más de los animales en peligro de extinción</p> <p>Recordamos los acuerdos de convivencia.</p>		

DESARROLLO	Gestión del acompañamiento del desarrollo de las competencias	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>En asamblea dialogamos sobre los animales que se encuentran en peligro de extinción, mediante preguntas: ¿Qué animales viven en nuestra comunidad? ¿Por qué los animales son importantes en la vida del hombre? ¿Cuáles son los animales en peligro de extinción? ¿Qué podemos hacer para erradicar la caza indiscriminada de animales? ¿Cuál debe de ser nuestra actitud ante este hecho? ¿Es importante la conservación de animales en peligro de extinción? ¿Por qué?</p> <p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</p> <p>En dúos:</p> <p>Leen el texto de la página 141 del libro del área de personal social. Luego desarrollan el cuestionario:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué acontecimiento resalta en la historia? - ¿Por qué cazan a los osos de anteojos? - ¿Qué mensaje les dirías a los cazadores? - ¿Qué consecuencias trae la caza indiscriminada? <p>En grupos pequeños</p> <p>Los estudiantes se agrupan de 4.</p> <p>Ya en grupos los estudiantes buscan información en internet sobre los animales en peligro de extinción.</p> <p>También descargan imágenes y las guardan en una carpeta la cual tendrá como nombre: animales en extinción.</p> <p>Irán organizando la información obtenida.</p> <p>Luego proceden a elaborar un video en el software Window life Movie Maker con las imágenes descargadas, y seleccionan la música, los efectos de sonido e imagen.</p> <p>Realizan las correcciones necesarias con apoyo de la docente, luego guardan la</p>	65
------------	---	--	----


		<p>película, para compartir sus videos por la redes sociales:</p> <p>YouTube.</p> <p>Facebook.</p> <p>En grupo de clase:</p> <p>Los estudiantes se organizan en asamblea para observar los videos realizados y dan a conocer sus apreciaciones.</p> <p>De ser necesario se realizan correcciones antes de su publicación.</p> <p>• Explica a los niños que:</p> <p>Los animales pertenecen a los animales, pero también son patrimonio de nuestra comunidad y debemos de cuidarlos y si los consumimos como alimento hay que usarlos de forma racional.</p> <p>TOMA DE DECISIONES</p> <p>De manera personal:</p> <p>Los niños reflexionan silenciosamente y con los ojos cerrados.</p> <p>Luego en tarjetas escriben su compromiso y los publican en el panel del aula, así mismo hacen llegar sus acciones a sus padres para la conservación del medio geográfico.</p>		
CIERRE	Evaluación	<p>En grupo de clase:</p> <p>Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cuál fue el producto? ¿A quiénes va dirigido el video? ¿Lo que aprendiste te sirve para tu vida?</p>		10

2. SESIONES DE APRENDIZAJE CON TRABAJO COLABORATIVO

Sesión trabajo colaborativo, Competencia 2, se desenvuelve éticamente

SESION DE APRENDIZAJE N°5

1.- DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“FE Y ALEGRIA” N° 52	GRADO	3°	SECCIÓN N	A,B,C
ÁREA	Personal Social	BIMESTRE	2°	DURACIÓN	90 MINTS
DOCENTE	Betty Sheridan Díaz Añasco.	UNIDAD	N°5	FECHA	26-10-16
TITULO DE LA SESION	Buen comportamiento: Casa, calle y comunidad. Consecuencias de las acciones				
PROPOSITO	Hoy reconoceremos algunos malos comportamientos, las consecuencias por estos actos y algunas formas de cambiar estas actitudes para mejorar nuestra convivencia.				
2.- APRENDIZAJES ESPERADOS					
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR		INST.EV.	
2. Se desenvuelve éticamente.	2.1. Se cuestiona éticamente ante las situaciones cotidianas.	Reconoce que las buenas y malas acciones tienen estímulos y sanciones que debemos afrontar y cumplir.		Lista de cotejo	
	2.2. Sustenta sus principios éticos..	Express en su razonamiento sobre las acciones buenas y malas los valores éticos que se practican y los reconocen en su ambiente (hogar , comunidad, escuela)			

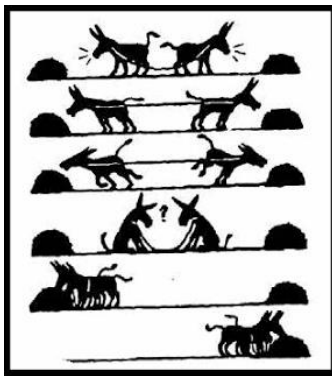
ACT.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	T
INICIO	Problematización	Hoy vamos a reconocer algunos malos comportamientos, las consecuencias por estos actos y algunas formas de cambiar estas actitudes para mejorar nuestra convivencia.	Laminas. papelotes. Plumones gruesos. Noticias Hojas goma pizarra plumones gruesos. cartulinas	15
	Motivación (Recuperación de saberes)	<p>Observan las imágenes:</p>  <p>Se interroga: ¿Qué acciones creen han realizado los niños de las láminas? ¿Por qué llegan a esas conclusiones? ¿Cuál debe ser la actitud de las personas mayores ante el mal comportamiento de los niños?</p>		
	Propósito	Reconocer las buenas y malas acciones y comprometerse a mejorar.		
DESARROLLO	Gestión del acompañamiento del desarrollo de las competencias	<p>Se establecen las normas a practicar en la sesión</p> <p>Se organiza grupos por afinidad y se pide a los estudiantes que lean una noticia y completen un cuadro para luego exponerlo al pleno.</p> <p>Detenido un joven por agredir a un policía en un control de drogas</p> <p>Dialogamos acerca de las consecuencias del mal comportamiento y preguntamos ¿Por qué nos comportamos mal en algunas ocasiones? ¿Si tenemos mal comportamiento, merecemos una sanción o castigo? ¿Cuál? ¿El buen comportamiento nos ayuda en algo? ¿En qué? ¿Pueden nombrar algunos malos comportamientos que hayan observado o experimentado?</p> <p>Presentamos nuestras ideas en grupo mediante lluvia de ideas; registradas en</p>		65

		<p>listones y las colocamos en la pizarra según la pregunta.</p> <p>Compartimos las respuestas con los compañeros.</p> <p>Observamos el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=XZ-4WH4pynk</p> <p>Dialogamos sobre el video y preguntamos ¿Qué opinas del buen comportamiento de los niños que se presentan en el video? ¿Prácticas hábitos de buen comportamiento? ¿Cuáles?</p> <p>Responden a las preguntas en forma espontánea respetando su turno para hablar.</p> <p>Con ayuda de los estudiantes sistematizamos la información en un organizador.</p> <p>Con ayuda de carteles y con participación activa, elaboramos un organizador de las reglas de urbanidad.</p> <p>Resuelven individualmente una ficha de trabajo.</p>		
CIERRE	Evaluación	<p>En grupo de clase:</p> <p>Realizan metacognición: Preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Para qué les sirve lo que aprendieron? ¿Cómo aplicarán en la vida diaria lo que aprendieron?</p>		10

Sesión trabajo colaborativo, competencia 3 convive respetándose a sí mismo

SESION DE APRENDIZAJE N° 6

1.- DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“FE Y ALEGRÍA” N° 52	GRADO	3°	SECCIÓN	A,B,C
ÁREA	Personal Social	BIMESTRE	2°	DURACIÓN	90 MINTS
DOCENTE	Betty Sheridan Díaz Añasco.	UNIDAD	4°	FECHA	28-10-16
TITULO DE LA SESION	Trabajo en equipo				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Hoy organizaremos nuestra aula practicando el trabajo en equipo.				
2.- APRENDIZAJES ESPERADOS					
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR		INST.EV.	
3. Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Se valora así mismo. 3.1. Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujetos de derecho y tienen deberes. 3.2 Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	Participa en el trabajo grupal, afirmando su sentido de pertenencia. Se solidariza, con iniciativa propia, cuando sus compañeros los necesitan. Expresa satisfacción por el cumplimiento de las normas de la escuela.		Lista de cotejo	

ACT.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	T
INICIO	Problematización	¿Cuál es el requisito indispensable para realizar el trabajo en equipo?	Plumones, papelotes, cuadernos, carteles, cuaderno del área, láminas.	15
	Motivación (Recuperación de saberes)	<p>Leen el cuento :EL ROBOT DESPROGRAMADO</p> <p>Los estudiantes responden a interrogantes:</p> <p>¿Cómo era el niño del cuento? ¿Por qué sus padres trajeron un robot? ¿El robot estaba desprogramado? ¿Por qué? ¿Cómo acaba el cuento? ¿Crees que en el aula necesitamos un robot desprogramado? ¿Por qué? ¿Podemos acceder con facilidad a nuestros materiales? ¿Cuántos niños de esta aula se parecerán al niño del cuento? ¿Podemos organizar nuestra aula solos? ¿Qué podemos hacer para que nuestros materiales estén ordenados y así nuestra aula tenga sus sectores bien distribuidos?</p> <p>Observan lámina sobre trabajo en equipo.</p> <p>¿Qué sucede con los burritos? , ¿Cómo solucionan su problema? ¿Estás imágenes nos dan la idea de trabajo en equipo? ¿Cómo organizaron el aula el año anterior?, ¿Qué problemas se presentaron?,¿Es fácil el trabajo en equipo?</p> 		

		<p>¿Qué sucede con los burritos? , ¿Cómo solucionan su problema? ¿Estás imágenes nos dan la idea de trabajo en equipo? ¿Cómo organizaron el aula el año anterior?, ¿Qué problemas se presentaron?,¿Es fácil el trabajo en equipo?</p>		
	Propósito	Practicar el trabajo en equipo.		
DESARROLLO	Gestión del acompañamiento del desarrollo de las competencias	<p>Se establecen las normas a practicar en la sesión</p> <p>A través de lluvia de ideas dan a conocer lo que entienden por trabajo en equipo.</p> <p>En pequeños grupos</p> <p>Se coloca el cartel:</p> <p>¿Cómo haremos para trabajar en equipo?</p> <p>Con anterioridad se preparan los carteles de roles positivos y negativos en el trabajo en equipo.</p> <p>Se entregan diferentes carteles a los grupos y se les pide que los coloquen en el lugar adecuado (positivo o negativo) en:</p> <p>Roles de los participantes en el trabajo en equipo.</p> <p>Terminada la actividad dialogan sobre cuál es el rol que deben asumir.</p> <p>Sistematizamos los pasos para lograr el trabajo en equipo:</p> <p>*Para mejorar trabajo en equipo.</p> <p>*Roles y Responsabilidades en el trabajo en equipo.</p> <p>Como actividad de aplicación:</p> <p>Se organizan grupalmente para registrar en un cuadro la planificación para organizar el aula.</p>		65

		<p>Seguidamente mostramos modelos de planificadores para que los estudiantes seleccionen el más adecuado y escriban las actividades a realizar en forma detallada.</p> <p>Luego repartimos materiales para la elaboración de carteles y material que se colocará en cada sector.</p> <p>Presentan sus trabajos.</p> <p>Sistematizamos en sus cuadernos lo aprendido sobre trabajo en equipo.</p>		
CIERRE	Evaluación	<p>Se pide a los niños que recuerden la importancia del trabajo en equipo.</p> <p>Se realiza la meta cognición: ¿Qué actividades desarrollé en esta sesión? ¿Disfruté mientras aprendí? ¿Colaboré con las actividades?</p>		10



Sesión trabajo colaborativo competencia 6

SESION DE APRENDIZAJE N°7

1.- DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	“FE Y ALEGRIA” N° 52	GRADO	3°	SECCIÓ N	A,B,C
ÁREA	Personal Social	BIMEST RE	2°	DURACI ÓN	90 MIN TS
DOCENTE	Betty Sheridan Díaz Añasco.	UNIDAD	4°	FECHA	01-09-16
TITULO DE LA SESION	Ubicamos el lugar donde vivimos				
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Que los estudiantes conozcan el espacio geográfico en que se desenvuelven, los elementos naturales y sociales. Para que asuman el compromiso de contribuir a satisfacer sus necesidades sin arriesgar el patrimonio de generaciones futuras. futuras.				
2.- APRENDIZAJES ESPERADOS					
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR		INST.EV.	
Actúa responsablemente en el ambiente.	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico.	Ubica diversos lugares, países continentes, límites, océanos usando el globo terráqueo. Revisa fuentes de información para ubicar el país donde viven.		Lista de cotejo	

ACT.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	T
INICIO	Problematicación	Niñas y niños con necesidad de valorar la importancia de la conservación de nuestro patrimonio.	Globo terráqueo. Mapamundi Mapa Político de América del Sur Mapa Político del Perú Libro de Personal Social 3, páginas 100 y 101 Papelote, papel bond, colores, plumones, goma, tijeras, borrador, lápiz, limpia	15
	Motivación (Recuperación de saberes)	Los estudiantes se organizan en un círculo y sentados en su silla juegan a la “papa se quema” usando el globo terráqueo como papa. Tendrán solo 3 segundos para tomar el globo y nombrar un país de los que tiene impreso, quien demora más pierde. Terminado el juego se les pregunta ¿Qué objeto usamos en vez de papa? ¿Se parece a un globo? ¿Cómo se llama nuestro planeta? ¿Por qué se llama globo terráqueo? ¿Qué países conforman nuestro planeta tierra? ¿Cuáles son los continentes? ¿En qué continente está el Perú?		
	Propósito	Que los estudiantes ubiquen dentro del globo terráqueo el continente y país en que viven.		
DESARROLLO	Gestión del acompañamiento del desarrollo de las competencias	PROBLEMATIZACIÓN Abren su libro de Personal Social en la pág. 100, observan las imágenes. Le dan lectura al mapa: ¿Cómo se llama el océano que baña la costa del Perú? ¿Qué nombre tiene la cordillera que atraviesa a nuestro país? ¿En qué lugar de nuestro país viven? ¿Te gusta el lugar en que vives? ¿Por qué? Escriben sus respuestas en un papelote. Se les presente un mapamundi en su libro, pág. 107, se les pide que ubiquen al continente de América, país Perú. Responden: ¿Qué hemos usado para ubicarnos? ¿Qué otra forma hay para		65

		<p>ubicarnos? ¿Sabías que existen diversas fuentes de información que nos permiten ubicarnos en un lugar?</p> <p>ANALIZAMOS INFORMACIÓN Se organizan en grupos de 4 estudiantes. Entregamos las instrucciones y los materiales necesarios para la actividad. Reciben indicaciones específicas sobre la actividad que tendrá cada grupo.</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">GRUPO 1</p> <p style="text-align: center;">EL GLOBO TERRÁQUEO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observarán detenidamente el globo terráqueo • Identificarán los distintos elementos que contiene el globo terráqueo (nombre de países, ríos, mares, continentes, etc). • Escribirán en un papelote lo que van identificando • Ubicarán el Perú en el globo terráqueo. <p>Materiales: papelote, lápiz, borrador, plumones, colores</p> <p>Nota: Elijan a la niña o niño que representará a todos sus compañeros.</p> </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">GRUPO 2</p> <p style="text-align: center;">EL MAPAMUNDI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observarán detenidamente el Mapamundi • Identificarán los distintos elementos que contiene el Mapamundi (nombre de países, ríos, mares, continentes, etc.). • Escribirán en un papelote lo que van identificando • Ubicarán el Perú en el mapamundi. <p>Materiales: papelote, lápiz, borrador, plumones, colores</p> <p>Nota: Elijan a la niña o niño que representará a todos sus compañeros.</p> </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">GRUPO 3</p> <p style="text-align: center;">EL MAPA POLÍTICO DE AMÉRICA DEL SUR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observarán detenidamente el mapa político de América del Sur • Identificarán los distintos elementos que contiene el mapa político de América del Sur (nombre de países, ríos, mares, etc). • Escribirán en un papelote lo que van identificando • Ubicarán el Perú en el mapa político de América del Sur. <p>Materiales: papelote, lápiz, borrador, plumones, colores</p> <p>Nota: Elijan a la niña o niño que representará a todos sus compañeros.</p> </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">GRUPO 4</p> <p style="text-align: center;">EL MAPA POLÍTICO DEL PERÚ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observarán detenidamente el mapa político del Perú • Identificarán los distintos elementos que contiene el mapa político del Perú (nombre de países, ríos, mares, etc). • Escribirán en un papelote lo que van identificando • Ubicarán la capital o la ciudad donde se encuentran en el mapa político del Perú. <p>Materiales: papelote, lápiz, borrador, plumones, colores</p> <p>Nota: Elijan a la niña o niño que representará a todos sus compañeros.</p> </div> <p>Reciben indicaciones para realizar la actividad:</p>		
--	--	---	--	--

		<p>1°: Leer con detenimiento la ficha instructiva.</p> <p>2° Organizarse para realizar un trabajo colaborativo.</p> <p>3° Recuerden tomar en cuenta la opinión de todo los miembros del grupo, pueden utilizar “lluvia de ideas”</p> <p>Elijan a un líder de grupo para que recoja los materiales.</p> <p>Finalmente se les indica en la pizarra la hora de inicio y término de la actividad.</p> <p>Recuérdales el cumplimiento de los acuerdos de convivencia y acercarse a los grupos para absolver sus dudas.</p> <p>EN GRUPO DE CLASE:</p> <p>Cuando terminen la actividad se ubican en semicírculo y cada grupo compartirá el trabajo que realizaron.</p> <p>Un miembro de los demás podrá comentar, sumar opinión, preguntar o aportar.</p> <p>Una vez terminado, responden: ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de cada grupo?</p> <p>Se concluye complementando los conceptos que no estuvieron muy claros.</p> <p>TOMA DE DECISIONES</p> <p>Se conduce a la reflexión, preguntándoles ¿Cómo se han sentido luego de la actividad? ¿Les gustó trabajar en equipo? ¿Qué nuevos lugares han conocido? ¿Cómo lo hicieron? ¿Nuestro país está solo? ¿Existen otros océanos? ¿Cuánta agua se observa en el globo terráqueo?</p> <p>¿Cuál es el compromiso que asumen con su planeta?</p>		
--	--	---	--	--

CIERRE	Evaluación	En un semicírculo los invitamos a reflexionar con las siguientes preguntas: ¿Las actividades anteriores los ayudaron a conocer el lugar donde viven? ¿Te ayudaron las fuentes de información?		10
---------------	-------------------	--	--	----



ANEXO N° 2

CUESTIONARIO

Instrucciones: Sr. o Srta. Estudiante responda marcando con una equis (X) la respuesta que vea por conveniente el siguiente cuestionario que es de carácter anónimo.

Con respecto a la aplicación del Software Live Movie Maker:

	ÍTEM	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	¿Las Clases son dinámicas?			
2	Las clases son motivadoras para investigar con el tema			
3	¿Las clases son entretenidas?			
4	¿Las Clases te ayudan a trabajar con tus compañeros de aula?			
5	¿Es mayor el ritmo de trabajo?			
6	Te motiva en el desarrollo de la clase			
7	¿Se cumple las clases en el tiempo establecido?			
8	Los temas que se desarrollan son mejor presentados			
9	¿Te permite tener mayor iniciativa en el trabajo en el aula?			
10	Te ayuda a que te prepares en la siguiente clase			

Variable: TRABAJO COLABORATIVO

	ÍTEM	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	Su aplicación permite que hagan su trabajo,			
2	Siguen las instrucciones para trabajar en grupo.			
3	Permite que compartan las ideas, construyen en conjunto.			
4	Solicitan ayuda.			
5	Ayudan a los demás			
6	Logran ponerse de acuerdo y comparten materiales.			
7	Permiten el respeto de los turnos para hablar de los estudiantes.			
8	Escuchan a los demás.			
9	Respetan las responsabilidades asignadas.			
10	Cumplen las responsabilidades asignadas.			
11	Permite que los estudiantes se sientan satisfechos.			
12	Trabajan alegres.			
13	Muestran confianza.			
14	Justifican y sustentan las ideas.			
15	Son creativos y cumplen las asignaciones de tiempo.			

**Variable: LOGRO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE
PERSONAL SOCIAL**

LISTA DE COTEJO

SESIÓN N° _____

Grado : _____

Sección: _____

Estudiante: _____

N°	Ítems	LO REALIZA	NO LO REALIZA	OBSERVACIÓN
1	Compara sus nociones sobre los valores que se practican y reconocen en su ambiente cercano con las propias acciones.			
2	Identifica, desde su rol en la escuela y la familia, la responsabilidad de sus acciones.			
3	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.			
4	Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad, enriqueciéndose mutuamente.			
5	Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, mecanismos y canales apropiados.			

6	Cuida los espacios públicos y el ambiente desde la perspectiva del desarrollo sostenible.			
7	Obtiene la información sobre determinados hechos históricos a partir de cuadros estadísticos y gráficos sencillos, libros de síntesis o investigaciones históricas, con ayuda del docente.			
8	Selecciona, entre las fuentes proporcionadas por el docente, aquellas que le proporcionan información sobre un hecho o proceso histórico.			
9	Utiliza biografías de diversos personajes para obtener información.			
10	Compara los espacios geográficos de su localidad y región.			
11	Promueve acciones para el uso responsable de los recursos económicos y financieros por parte de las personas de su localidad.			

ANEXO 03

MATRICES DE DATOS

APLICACIÓN DE MOVIE MAKER Y TRABAJO COLABORATIVO

	sesión 1 /movie maker				sesión 2 /colaborativo				sesión 3/colaborativo				sesión 4 /movei maker			
	Comp2 se desenvuelve eticamente	PF pre test	Compet 2	PF pos test	Comp 2	PF pre test	Compet 2	PF pos test	Comp. 3	PF pre test	Comp. 3	PF pos test	Comp. 3	PF pre test	Compet. 3	PF pos test
1	12	12	15	15	12	12	12	12	12	12	15	15	13	13	15	15
2	10	10	12	12	12	12	12	12	10	10	12	12	11	11	11	11
3	12	12	12	12	12	12	12	12	14	14	15	15	14	14	16	16
4	12	12	15	15	12	12	12	15	14	14	16	16	15	15	17	17
5	12	12	15	15	15	12	15	15	8	8	10	10	10	10	13	13
6	12	12	12	12	12	12	12	12	10	10	13	13	13	13	15	15
7	15	15	19	19	12	12	12	12	15	15	16	16	16	16	18	18
8	12	12	15	15	12	12	12	12	11	11	10	10	11	11	12	10
9	15	15	19	19	15	15	15	15	13	13	15	15	15	15	19	19
10	15	15	15	15	15	15	15	15	14	14	16	16	17	17	19	19
11	12	12	12	12	12	12	12	12	15	15	17	17	16	16	18	18
12	12	12	15	15	12	12	15	15	13	13	15	15	13	13	14	14
13	15	15	15	15	15	15	15	15	10	10	11	11	8	8	10	10
14	15	15	15	15	12	12	12	12	14	14	17	17	11	11	13	13
15	15	15	15	15	12	12	15	15	16	16	18	18	16	16	19	19
16	15	15	15	15	15	15	15	15	16	16	18	18	12	12	12	12
17	15	15	19	19	10	10	15	15	15	15	14	14	10	10	11	11
18	15	15	12	12	15	15	15	15	12	12	15	15	11	11	14	14
19	15	15	10	10	12	12	15	15	13	13	16	16	7	7	10	10

20	12	12	15	15	10	10	12	12	11	11	14	14	13	13	16	16
21	12	12	15	15	12	12	12	12	11	11	12	12	15	15	17	17
22	15	15	15	15	12	12	15	15	8	8	10	10	10	10	12	12
23	15	15	15	15	12	12	15	15	15	15	19	19	16	16	18	18
24	12	12	15	15	12	12	12	12	8	8	8	8	10	10	11	11
25	15	15	15	15	15	15	15	15	12	12	15	15	14	14	16	16
26	12	12	15	15	12	12	12	12	12	12	15	15	13	13	15	15
27	10	10	12	12	12	12	12	12	10	10	12	12	11	11	11	11
28	12	12	12	12	12	12	12	12	14	14	15	15	14	14	16	16
29	12	12	15	15	12	12	12	15	14	14	16	16	15	15	17	17
30	12	12	15	15	15	12	15	15	8	8	10	10	10	10	13	13
31	12	12	12	12	12	12	12	12	10	10	13	13	13	13	15	15
32	15	15	19	19	12	12	12	12	15	15	16	16	16	16	18	18
33	12	12	15	15	12	12	12	12	11	11	10	10	11	11	12	10
34	15	15	19	19	15	15	15	15	13	13	15	15	15	15	19	19
35	15	15	15	15	15	15	15	15	14	14	16	16	17	17	19	19
36	12	12	12	12	12	12	12	12	15	15	17	17	16	16	18	18
37	12	12	15	15	12	12	15	15	13	13	15	15	13	13	14	14
38	15	15	15	15	15	15	15	15	10	10	11	11	8	8	10	10
39	15	15	15	15	12	12	12	12	14	14	17	17	11	11	13	13
40	15	15	15	15	12	12	15	15	16	16	18	18	16	16	19	19

APLICACIÓN DE MOVIE MAKER Y TRABAJO COLABORATIVO

	sesión 5 / movie maker				sesión 6 / movie maker				sesión 7 /movie maker				sesión 8 ambiente			
	Comp. 5	PF pre test	Compet. 5	PF pos test	Comp 5	PF pre test	Compet 5	PF pos test	Comp. 6	PF pre test	Compet. 6	PF pos test	Comp. 6	PF pre test	Compet. 6	PF pos test
1	13	13	14	14	12	12	15	15	14	14	15	15	14	14	15	15
2	11	11	14	14	11	11	14	14	8	8	10	10	10	10	12	12
3	14	14	16	16	13	13	17	17	10	10	12	12	10	10	12	12
4	16	16	18	18	16	16	18	18	16	16	19	19	14	14	18	18
5	12	12	12	12	13	13	14	14	11	11	12	12	12	12	12	12
6	14	14	16	16	14	14	16	16	8	8	11	11	9	9	12	12
7	16	16	18	18	14	14	16	16	17	17	18	18	16	16	18	18
8	11	11	13	13	12	12	14	14	13	13	14	14	14	14	16	16
9	14	14	18	18	14	14	18	18	16	16	18	18	15	15	17	17
10	16	16	19	19	17	17	19	19	13	13	14	14	14	14	16	16
11	10	10	13	13	11	11	14	14	11	11	12	12	12	12	12	12
12	15	15	17	17	16	16	18	18	10	10	11	11	10	10	11	11
13	12	12	15	15	12	12	15	15	11	11	11	11	11	11	11	11
14	13	13	16	16	13	13	16	16	15	15	15	15	15	15	15	15
15	17	17	19	19	16	16	18	18	17	17	18	18	18	18	18	18
16	8	8	11	11	8	8	11	11	16	16	17	17	16	16	17	17
17	10	10	11	11	10	10	11	11	13	13	16	16	13	13	16	16
18	12	12	14	14	12	12	14	14	8	8	12	12	9	9	12	12
19	7	7	10	10	7	7	10	10	9	9	11	11	10	10	12	12
20	15	15	16	16	15	15	16	16	16	16	17	17	16	16	17	17
21	14	14	13	13	14	14	13	13	17	17	19	19	17	17	19	19
22	11	11	12	12	11	11	12	12	14	14	15	15	14	14	15	15
23	16	16	19	19	16	16	19	19	15	15	17	17	15	15	17	17

24	8	8	12	12	10	10	11	11	11	11	11	11	12	12	13	13
25	14	14	16	16	15	15	17	17	13	13	16	16	14	14	16	16
26	13	13	14	14	12	12	15	15	14	14	15	15	14	14	15	15
27	11	11	14	14	11	11	14	14	8	8	10	10	10	10	12	12
28	14	14	16	16	13	13	17	17	10	10	12	12	10	10	12	12
29	16	16	18	18	16	16	18	18	16	16	19	19	14	14	18	18
30	12	12	12	12	13	13	14	14	11	11	12	12	12	12	12	12
31	14	14	16	16	14	14	16	16	8	8	11	11	9	9	12	12
32	16	16	18	18	14	14	16	16	17	17	18	18	16	16	18	18
33	11	11	13	13	12	12	14	14	13	13	14	14	14	14	16	16
34	14	14	18	18	14	14	18	18	16	16	18	18	15	15	17	17
35	16	16	19	19	17	17	19	19	13	13	14	14	14	14	16	16
36	10	10	13	13	11	11	14	14	11	11	12	12	12	12	12	12
37	15	15	17	17	16	16	18	18	10	10	11	11	10	10	11	11
38	12	12	15	15	12	12	15	15	11	11	11	11	11	11	11	11
39	13	13	16	16	13	13	16	16	15	15	15	15	15	15	15	15
40	17	17	19	19	16	16	18	18	17	17	18	18	18	18	18	18



CUESTIONARIO DE VARIABLE 1

NRO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	2
2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3
3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3
4	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2
5	1	2	2	1	1	3	3	3	3	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
8	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3
9	2	3	1	3	3	2	3	2	3	2
10	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3
11	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
12	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
13	1	3	2	3	2	2	2	3	3	3
14	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3
15	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3
16	1	2	3	2	1	2	3	2	3	3
17	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3
18	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2
19	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3
20	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2
21	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
23	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3
24	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
26	1	3	2	3	3	3	3	3	3	2
27	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3
28	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3
29	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2
30	1	2	2	1	1	3	3	3	3	2
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
32	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
33	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3
34	2	3	1	3	3	2	3	2	3	2
35	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3
36	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
37	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
38	1	3	2	3	2	2	2	3	3	3
39	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3
40	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3

CUESTIONARIO DE VARIABLE 2

NRO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3
2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
3	3	2	2	3	1	2	1	2	3	3	1	3	2	3	3
4	2	2	3	2	1	3	2	1	3	2	3	3	2	3	2
5	2	2	2	3	1	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2
6	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2
7	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2
8	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3
9	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
13	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3
14	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2
15	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2
20	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2
21	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
23	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2
24	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
26	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3
27	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2
28	3	2	2	3	1	2	1	2	3	3	1	3	2	3	3
29	2	2	3	2	1	3	2	1	3	2	3	3	2	3	2
30	2	2	2	3	1	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2
31	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2
32	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2
33	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3
34	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3
35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
36	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
38	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3
39	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2
40	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2

ANEXO 04
TABLAS DE RESULTADOS
APLICACIÓN DE MOVIE MAKER

¿Las Clases son dinámicas?

	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	7	17.5
A VECES	25	62.5
SIEMPRE	8	20.0
Total	40	100.0

¿Las clases son motivadoras para investigar con el tema?

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	29	72.5
SIEMPRE	11	27.5
Total	40	100.0

¿Las clases son entretenidas?

	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	2	5.0
A VECES	20	50.0
SIEMPRE	18	45.0
Total	40	100.0

¿Las Clases te ayudan a trabajar con tus compañeros de aula?

	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	2	5.0
A VECES	21	52.5
SIEMPRE	17	42.5
Total	40	100.0

¿Es mayor el ritmo de trabajo?

	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	3	7.5
A VECES	28	70.0
SIEMPRE	9	22.5
Total	40	100.0

¿Te motiva en el desarrollo de la clase?

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	26	65.0
SIEMPRE	14	35.0
Total	40	100.0

¿Se cumple las clases en el tiempo establecido?

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	25	62.5
SIEMPRE	15	37.5
Total	40	100.0

¿Los temas que se desarrollan son mejor presentados?

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	23	57.5
SIEMPRE	17	42.5
Total	40	100.0

¿Te permite tener mayor iniciativa en el trabajo en el aula?

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	20	50.0
SIEMPRE	20	50.0
Total	40	100.0

¿Te ayuda a que te prepares en la siguiente clase?

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	19	47.5
SIEMPRE	21	52.5
Total	40	100.0

APLICACIÓN DE TRABAJO COLABORATIVO

Su aplicación permite que hagan su trabajo,

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	24	60.0
SIEMPRE	16	40.0
Total	40	100.0

Siguen las instrucciones para trabajar en grupo.

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	32	80.0
SIEMPRE	8	20.0
Total	40	100.0

Permite que compartan las ideas, construyen en conjunto.

	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	1	2.5
A VECES	32	80.0
SIEMPRE	7	17.5
Total	40	100.0

Solicitan ayuda.

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	28	70.0
SIEMPRE	12	30.0
Total	40	100.0

Ayudan a los demás

	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	7	17.5
A VECES	23	57.5
SIEMPRE	10	25.0
Total	40	100.0

Logran ponerse de acuerdo y comparten materiales.

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	22	55.0
SIEMPRE	18	45.0
Total	40	100.0

Permiten el respeto de los turnos para hablar de los estudiantes.

	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	3	7.5
A VECES	30	75.0
SIEMPRE	7	17.5
Total	40	100.0

Escuchan a los demás.

	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	2	5.0
A VECES	20	50.0
SIEMPRE	18	45.0
Total	40	100.0

Respetan las responsabilidades asignadas.

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	17	42.5
SIEMPRE	23	57.5
Total	40	100.0

Cumplen las responsabilidades asignadas.

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	18	45.0
SIEMPRE	22	55.0
Total	40	100.0

Termite que los estudiantes se sientan satisfechos.

	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	2	5.0
A VECES	27	67.5
SIEMPRE	11	27.5
Total	40	100.0

Trabajan alegres.

	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	2	5.0
A VECES	17	42.5
SIEMPRE	21	52.5
Total	40	100.0

Muestran confianza.

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	25	62.5
SIEMPRE	15	37.5
Total	40	100.0

Justifican y sustentan las ideas.

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	23	57.5
SIEMPRE	17	42.5
Total	40	100.0

Son creativos y cumplen las asignaciones de tiempo.

	Frecuencia	Porcentaje
A VECES	28	70.0
SIEMPRE	12	30.0
Total	40	100.0

ANEXO 05

PRE Y POST TEST

***LOGRO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL
APLICANDO SOFTWARE LIVE MOVIE MAKER Y TRABAJO COLABORATIVO***

LISTA DE COTEJO

SESIÓN N° _____

Grado: _____

Sección: _____

Estudiante: _____

N°	ÍTEMS	LO REALIZA	NO LO REALIZA	OBSERVACIÓN
1	Reconoce y diferencia algunos elementos naturales de los sociales de nuestra localidad			
2	Responde con palabras frente a un desacuerdo o malestar cuando percibe conductas malas			
3	Responde con agrado frente a una determinada situación buena.			
4	Identifican y valoran restos arqueológicos de nuestra localidad.			
5	Da a conocer que los recursos naturales que existen en su contexto deben ser usados con responsabilidad.			
6	Reconoce que las buenas y malas acciones tienen estímulos y sanciones que debemos afrontar y cumplir.			

7	Express en su razonamiento sobre las acciones buenas y malas los valores éticos que se practican y los reconocen en su ambiente (hogar , comunidad, escuela)			
8	Participa en el trabajo grupal, afirmando su sentido de pertenencia.			
9	Se solidariza, con iniciativa propia, cuando sus compañeros los necesitan.			
10	Expresa satisfacción por el cumplimiento de las normas de la escuela.			
11	Ubica diversos lugares, países continentes, límites, océanos usando el globo terráqueo.			
12	Revisa fuentes de información para ubicar el país donde viven			
13	Describe algunas características que muestran el cambio y la permanencia en juegos			

CONSTANCIA DE VALIDACION

Yo Jorge Enrique Linora Aguirre
Identificado con DNI N° 04416706 de profesión
Profesor de Primaria ejerciendo
Actualmente como Especialista de Educación
En la institución Unidad de Gestión Educativa Local 56


Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación del instrumento (cuestionario y lista de cotejo) a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Aplicación del software Windows live movie maker y el trabajo colaborativo para mejorar el loro de aprendizaje significativo en el área de personal social en estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N°52 de ILO, Moquegua 2016.

Luego de hacer las observaciones pertinentes puedo formular las siguientes apreciaciones.

Apreciación cualitativa				
	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXELENTE
Coherencia de ítems			X	
Alcance de contenidos				X
Redacción de ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia de las variables con los indicadores				X
Presentación de la cartilla				X

Ilo, 06 de enero de 2020


Firma del responsable de la validación
DNI: 04416706

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA VALIDACION DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación: **Aplicación del software Windows Live Movie Maker y el trabajo colaborativo para mejorar el logro de aprendizaje significativo en el área de personal social en estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Fe y Alegría N°52 de Ilo, Moquegua 2016.**

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

a = Eliminar / b = Cambiar / c = Mejorar / d = Bueno / e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia, y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREUNTAS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES
Nº	Item	a	b	c	d	e	
Variable: Software Live Movie Maker							
1	¿Las clases son dinámicas?				X		
2	Las clases son motivadoras para investigar con el tema					X	
3	¿Las clases son entretenidas?					X	
4	¿Las clases ayudan a trabajar con tus compañeros de aula?					X	
5	¿Es mayor el ritmo de trabajo?					X	

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA VALIDACION DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación: **Aplicación del software Windows Live Movie Maker y el trabajo colaborativo para mejorar el logro de aprendizaje significativo en el área de personal social en estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E Fe y Alegría N°52 de Ilo, Moquegua**

2016

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

a = Eliminar / b = Cambiar / c = Mejorar / d = Bueno / e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia, y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREUNTAS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES
Nº	Item	a	b	c	d	e	
Variables Software Live Movie Maker							
1	¿Las clases son dinámicas?				x		
2	Las clases son motivadoras para investigar con el tema					x	
3	¿Las clases son entretenidas?					x	
4	¿Las clases ayudan a trabajar con tus compañeros de aula?					x	
5	¿Es mayor el ritmo de trabajo?					x	